MUTANT



CYBER ZONEN

EN REGEL OCH ÄVENTYRSMODUL I CYBERKOSMOS

ETT MUTANTÄVENTYR
CYBERZONEN

GUNILLA JONSSON
KONSTRUKTÖR

JOHAN ANGLEMARK
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN "SNABB" THULIN
ORIGINAL & KARTOR

PETER KÖHLER & DANNE KOCHANSKI
ILLUSTRATÖR

THOMAS FEINER
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1990
TRYCK

KONSTRUKTÖRENS FÖRORD

Det är egentligen konstigt att nya Mutant inte innehåller regler för cyberkosmos. Mutant är cyberpunk. Och cyberpunk ska i alla fall delvis utspela sig i cyberkosmos (eller cyberspace, som det brukar heta på engelska).

Cyberpunkens rötter finns långt tillbaka, i 50-talet när Philip K Dick, Pohl och Kornbluth skrev böcker om megabolagens makt, de mörka stora städerna och de små människorna. Den genren togs sedan upp på 80-talet, när Dicks roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* filmatiserades som *Bladerunner* av Ridley Scott. Scott hade tidigare gjort en annan föregångare till cyberpunken, *Alien*, där storbolagen och den skitiga, nedgångna framtiden bildar fond för rymdmonstrets härjningar. Hans film *Black Rain* har också stämningar som står cyberpunken nära.

Cyberkosmos kom in i bilden i slutet av 70-talet. När Walt Disney kom med filmen *Tron* tyckte alla att cyberkosmos var en ganska töntig idé, lämpad för barnfilmer och TV-serier. Att gå in i en dator. Så dumt. Det kommer väl aldrig att vara möjligt.

Men utvecklingen går snabbt. I mitten av 80-talet kom William Gibson med sin science-fiction klassiker *Neuromancer*, och den riktiga cyberpunken var född. Hos Gibson och hans efterföljare är cyberpunken intimt förknippad med Cyberkosmos, den virvlande värld av datasystem och sändningar där hackers med rätt cybernetik kan ta sig in och röra sig.

Cyberkosmos blir en motvikt till den sjaskiga, vidriga och överbefolkade storstadsvärld där cyberpunkarna framlever sina eländiga liv. I cyberkosmos är hackern en hjälte, som nedkämpar försvarsprogram och plockar ut hemlig information.

Datateknikens framsteg har gjort Cyberkosmos lagom troligt. Det är inte längre någon som tycker att det är en barnslig, töntig idé. Men samtidigt är det tillräckligt långt i framtiden för att inte verka passé.

Men det är väl en tidsfråga. När jag pratar med vänner i databranschen talar de om seriös forskning kring neuralinterface och direktvisualisering. Neural networks och biochips är det ingen som fnyser åt längre. Så vi får se. När ni håller den här kampanjen i era händer är den kanske helt ute och förbisprungen av den tekniska utvecklingen.

Det är inte helt lätt att beskriva tanken med cyberkosmos i speltekniska termer. Komplexiteten i reglerna för cyberkosmos har, i kombination med mitt föga strukturerade medvetande, förmodligen genererat en mängd motsägelser och fel. Hittar ni något som inte stämmer, så är det bara att ändra. Reglerna är avsedda som inspiration och ledning. De är inga Tio Guds Bud.

Den spelledare som vill ha ytterligare inspiration läser lämpligen någon bok på temat. Gibsons *Neuromancer* finns utgiven på svenska. Hans uppföljare *Count Zero* och *Mona Lisa Overdrive* finns i engelsk pocket. Joan Vinges *Catspaw* utspelar sig i en liknande värld och delvis i cyberkosmos. Williamson har också skrivit några böcker med inslag av cyberkosmos. Samtliga finns i engelsk pocket.

"När du har varit där måste du komma tillbaka. Det blir som ett gift. Mörkret. Ljusen som väver nät runt systemkristallerna. Systemen som som sträcker sig runt dig när du kommer nära. Svart is. Grå is. Röd is. När jag började var det inte så mycket is. Det fanns en handfull spacers med hemsnickrad hårdvara. Vi kunde flyta in och ut ur systemen. Första resan gick jag in i Tokyo Bankings valutarutiner och plockade över en jävla massa deg på mitt konto. Ingen som märkte något. Det var bättre tider. Sen kom korpspacers, och systemen blev nedisade. Det går inte att göra egen hårdvara längre. Bolagsvaran är för bra. Snart finns det inga frilansare kvar. Alla gamla spacers är uppköpta. Det är snart livsfarligt för en frilansare att röra sig i rymden."

Black Wabi (cybercracker och spacer, mördad av American Naval Trading 2090)



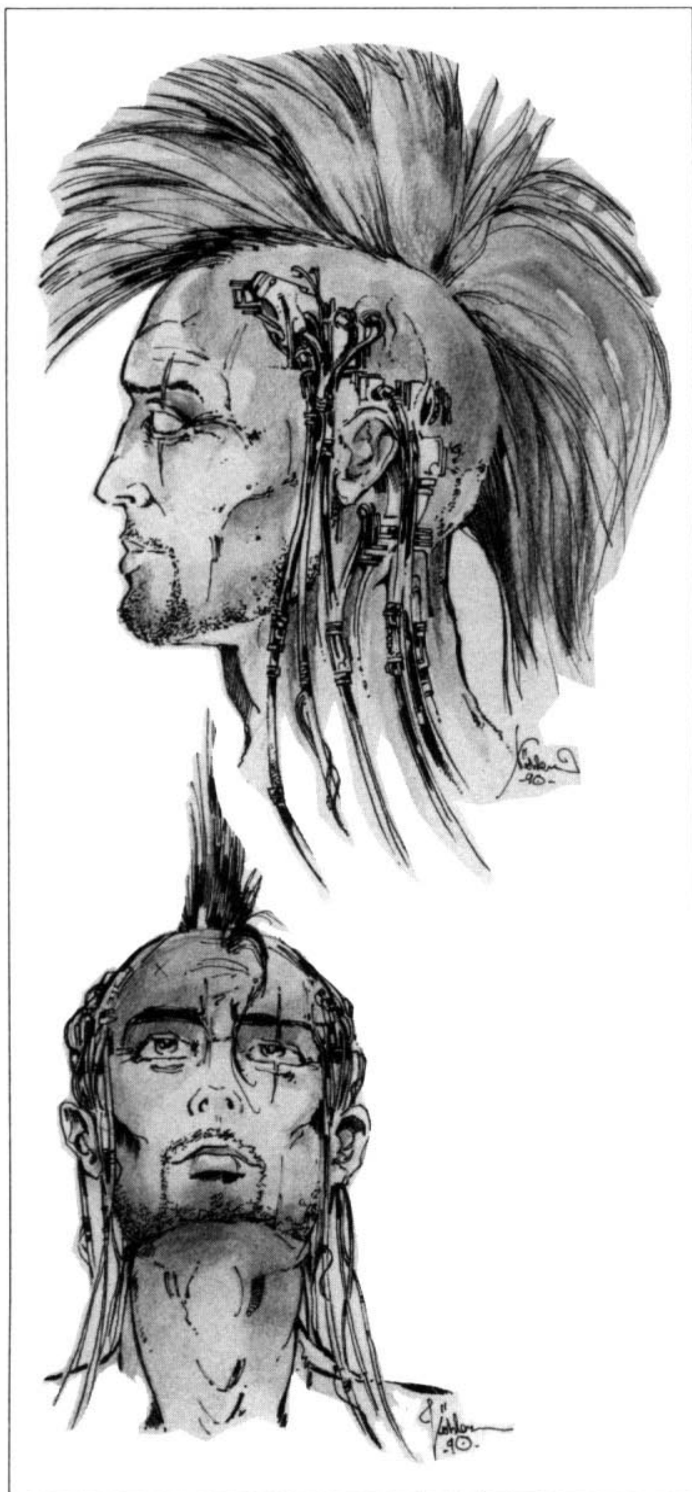
Cyberkosmos är spacerslang för stadens datasystem och det optiska kabelnät, motsvarande gamla tiders telenät, som binder samman systemen. Via närmaste terminal kan du nå i stort sett vilken dator som helst i miljardstaden. Undantag är några enstaka maskiner i topphemliga forskningslaboratorier som inte är kopplade till omvärlden.

Cyberförstärkta hackers kan "ta sig in i systemet" och röra sig genom sändningarna. De flyger genom ljusstrålarna i rymden och bryter sig in i de skyddade systemen. De kallas cyberspacers och är både eftersökta och jagade av korporationer som vill skydda sina egna system, eller knäcka konkurrenternas. Äventyren i den här kampanjen utspelar sig delvis i cyberkosmos, dit rollpersonerna kan förflytta sig med hjälp av cybernetiska hjälpmedel. Det krävs ett Datorkunskap på 75% eller högre för att kunna gå in i cyberkosmos, så det är en fördel om någon av rollpersonerna har det.

Reglerna nedan gäller inte bara cyberkosmos i DaiTokyo, utan kan naturligtvis användas i andra sammanhang också.

CYBERSPACERS

I cyberkosmos rör sig cyberspacers (officiellt kallas de interaktiva matrisoperatörer, men det är det ingen som säger). Spacers har cybernetiska implantat som gör att de kan visualisera cyberkosmos runt sig och röra sig obehindrat genom dataströmmarna, förbi säkerhetssystem och in i datasystemens inre struktur. Cyberspacers har mycket lättare än andra operatörer, som sitter och knappar på tangentbord, att bryta säkerhetskoder, hitta hemlig information och ta sig in i skyddade databaser.



En cyberspacer har ett "mioplant" (står för "matrix input/output implant") inlagt vid skallbasen, vanligen bakom höger öra. Det innehåller ett antal synkrona processorer i neuralt nätverk och cirka 150 tetrabyte minneskapacitet för att rymma de program som styr visualiseringen av cyberkosmos. Från implantet går en kabel genom höger arm och ut i handleden, där ett cyberjack sitter.

När cyberspacern ska gå in i cyberkosmos pluggas jacket in i terminalens neuronutgång. Impulser från terminalen sätter igång processorerna i mioplantet. Det interagerar sedan med hjärnan och gör att cyberspacern ser, hör och känner datanätet som om han befann sig fysiskt mitt i det. Han följer dataströmmarna, ser skyddsprogram torna upp sig vid horisonten, följer spårprogram som leder vägen till den dator han söker, och så vidare. Så länge han är inpluggad uppfattar han ingenting av världen omkring sig. Hans medvetande befinner sig i cyberkosmos.

Cyberspacers har med sig programvara som hjälper dem att göra olika saker. Attack- och försvarsprogram hjälper dem mot säkerhetsprogram och skyddsprogram. Med kodbrytande program tar de sig igenom kodad information. Spårprogram hjälper dem att hitta vad de söker.

Alla kan bli cyberspacers genom att låta operera in ett mioplant i huvudet. Sedan krävs en hel del träning för att kunna röra sig fritt i cyberkosmos och använda programvaran. En nybörjare kan inte hantera ett mioplant med mer än 150 tetrabyte ROM.

MIOPLANT

Olika mioplants skiljer sig något från varandra i sitt sätt att avbilda cyberkosmos. Vissa är mycket "realistiska" och avbildar spacers som detaljtrogna människor, datalinjer som vägar och CPU som mörka borgar med murar och torn. Andra implant har

en mer abstrakt visualisering. Vi beskriver här den standardversion som tillhandahålls av Naval Engineering, den vanligaste i Fjärran Östern. Den är har i original 150 tetrabyte ROM, men kan i vissa fall byggas ut.

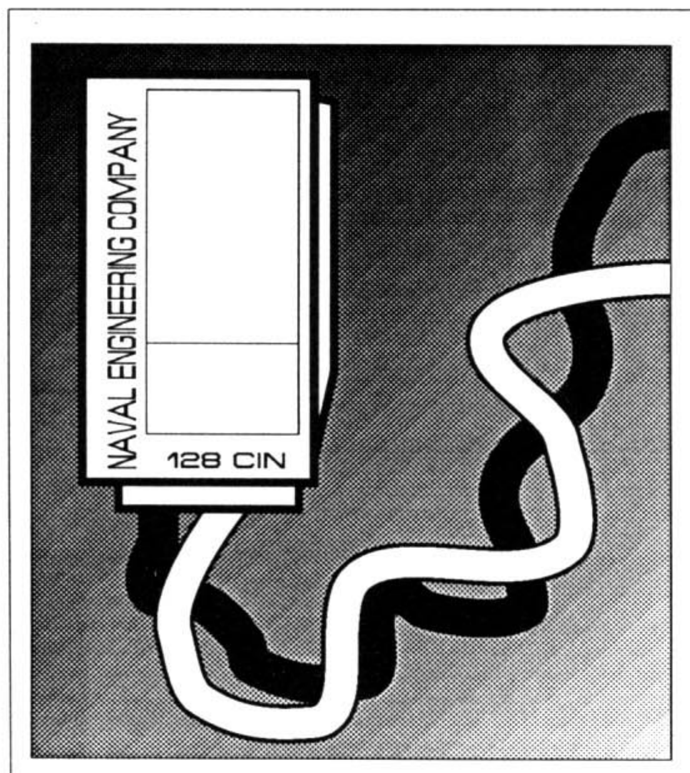
MIOPLANT STANDARD NE 152

Standard matrix input/output implant modell 152

Tillverkare: Naval Engineering Company, Nihon
Processor: 10 x neurotransputor 1023. 128 bitars processor mode CIN.
Neurointerface: All Tokyostandard. Kompatibelt mot Mitoshi och Nissan.
Utgång: SD 122 variabel till 126.
Kompatibilitet: Full mot 128 bitars terminaler. Partiell mot 256 XT modeller.
Kommunikation: Steglös hastighet 100-520 tetrabaud.
Protokoll: Fullt variabelt för 128-bitars. Nihon- och Singaporestandard för 256-bitars processorer.
ROM: 150 tetrabyte
Intern programvara: Visualiseringsprogram för användaren.
Visualiseringsprogram för cyberkosmos.
Kartläggning av ett ostasiatiskt cyberkosmos (i standardversionen DaiTokyo)
Interface mot användarens terminal.
Internkommunikationsprogram Beta-Sen.

NE 152 har fullt utbyggd visualisering för cyberkosmos av ostasiatisk, transpacifisk och europeisk standard. Mot särskild kostnad kan kartläggning av andra cyberkosmos erhållas. ROM-minnet kan byggas ut till maximalt 800 tetrabyte för komplettering med ytterligare resident programvara.

Installation ska göras av auktoriserad cyberkirurg kontrakterad av Naval E. Naval svarar inte för skador som kan uppkomma vid illegal eller i övrigt otillfredsställande installation. NE 152 får endast användas inom system kontrakterade av Naval E. Inget ansvar tas för skador som uppkommer vid användning i icke kontrakterade system.



Mioplant NE 152 har två års full garanti. Vid tekniska komplikationer, ring vår dygnet-runt cybernetiska servicecentral: 009-47-90 32 00 00 00. #

Beskrivningen ovan kan kanske kräva en liten förklaring. Ett mioplant är en några millimeter tjock skiva, stor som en tändsticksask. Det läggs in mot skallbasen bakom höger öra. En ledning dras via förlängda märgen upp i hjärnan. Ett standard neurointerface möjliggör kommunikation mellan hjärnan och mioplantet. En utgångskabel läggs genom högerarmen ut till kontakten i handleden.

Mioplantet innehåller i allmänhet tio länkade 128-bitars processorer. Modernare versioner har ibland 256-bitars processorer. Minst 150 tetrabyte krävs för att få plats med de program som ska skapa cyberspacerns avatar, eller avbild, och hjälpa honom att se cyberkosmos kiselstrukturer och elektriska impulser som något fysiskt omkring sig.

Operationen då mioplantet sätts in går på en timme. Sedan krävs två veckors träning för att upprätta kopplingen mellan psyke och mioplant och lära sig färdas i cyberkosmos.

Ett mioplant kostar 80 000 neoyen på

öppna marknaden. Det är en operation som bara utförs av korporationer på de egna anställda. Alla cyberspacers utan legitim arbetsgivare riskerar att plockas in och få sitt mioplant utlyft.

En spacer som blir av med sitt mioplant råkar i svår kris. Han blir våldsamt deprimerad och förvirrad. Tillståndet liknar begynnande schizofreni. Cyberspacers som blivit av med sina mioplant har ibland utvecklat obotlig schizofreni.

Mioplant är ett cybernetiskt tillbehör. Personlighet och Mental styrka blir lidande på samma sätt som med annan cybernetik.

MIOPLANTKARTAN

Alla mioplant har en inlagd 'karta' över det cyberkosmos där cyberspacern rör sig. Kartan är nödvändig för att visualiseringen ska bli fullständig. Fanns inte den där skulle spacern bara se så långt som den kabel han befinner sig i sträcker sig. Med kartan inlagd i mioplantet ser han alla kablar och system som finns runt honom. Det är alltså inte det verkliga cyberkosmos han ser omkring sig, utan en förprogrammerad kartbild som ligger i hans mioplant. Kartan måste uppdateras, helst någon gång i månaden. Annars finns det risk att cyberkosmos verklighet inte stämmer med vad spacern ser. Då kan han för evigt förirra sig i tunnlarna av optisk kabel. Uppdateringen ingår i grundpriset för mioplantet. Det finns också pirattillverkade uppdateringar av kartor. De kostar mellan 30 och 500 neoyen i månaden och kan vara både bättre och sämre än de officiella. Man bör känna till marknaden innan man köper en svart miokarta.

I kartan ingår register över alla katalogiserade system i DaiTokyo. När spacern ska leta rätt på ett visst system slår han upp det i registret och markerar att han vill ta sig dit. (Han visualiserar registret framför sig och bläddrar genom det med tanken, eftersom mioplantet är helt neuronstyrt.) En pulserande röd linje dyker upp framför honom och han behöver bara följa den så kommer han fram. Problemet är att bara 70 procent av DaiTokyos system finns med i mioplantens register. Vill spacern hitta ett mindre, inofficiellt system, måste han söka sig fram på egen hand. Då får han navigera med hjälp av andra, kända system. För att hitta ett helt dolt system, som inte finns med på kartan, krävs ett lyckat slag på Datavisualisering.

Spacern kan själv uppdatera sin karta när han hittar okända delar av cyberkosmos och system som inte finns med i kartregistret. De flesta mioplant har en automatisk uppdateringsfunktion som gör att kartan revideras så snart ny information tillkommer.

CYBERAVATAR

Avataren är cyberspacerns "kropp" i cyberkosmos. Den ser ut som en digitaliserad, schematisk människofigur. Avataren har ett visst antal "kroppspoäng" som avgör hur skadad den kan bli innan den faller sönder i sina beståndsdelar. Den blir förstås inte fysiskt skadad, men programvaran kan förändras eller raderas så att avataren inte håller ihop och fungerar längre. Då är den "död".

En standardavatar från Naval E har 20 kroppspoäng. Hemsnickrade mioplantprogram kan innehålla avatarer med högre kroppspoäng. Skickliga cyberspacers som gör sina egna mioplantprogram har ofta lätt igenkännbara avatarer. Röde Baronen är välkänd för sin väldiga, rödskimrande avatar klädd i slippriga långkalsonger och med en värja av ljus. Spacer Rufus är välkänd för sin gröna mus med skimrande röda ögon. Men rollpersonerna får antagligen nöja sig med Navals tråkiga standardavatar, som mest av allt liknar figurerna i den uråldriga Disney-3D:n "Tron".

NAVAL ENGINEERING STANDARD AVATARPROGRAM NE 152

Visualiserar användaren som tredimensionell schematisk humanoid form. Rörelse i samtliga standardiserade protokoll i kabel och lasersändning möjlig. Kontinuelig återkoppling till mioplant NE 152 eller kompatibel sker under användandet. Programmet har access till samtliga öppna systemstrukturer.

Skaderesistens: 20 standard KP.

Anfallsvärde: Motsvarande användarens MST värde.

Försvarsvärde: Motsvarande användarens MST värde.

Skada vid anfall: 1T6 standard KP.

Resistens mot ID-program: Motsvarande användarens INT värde.

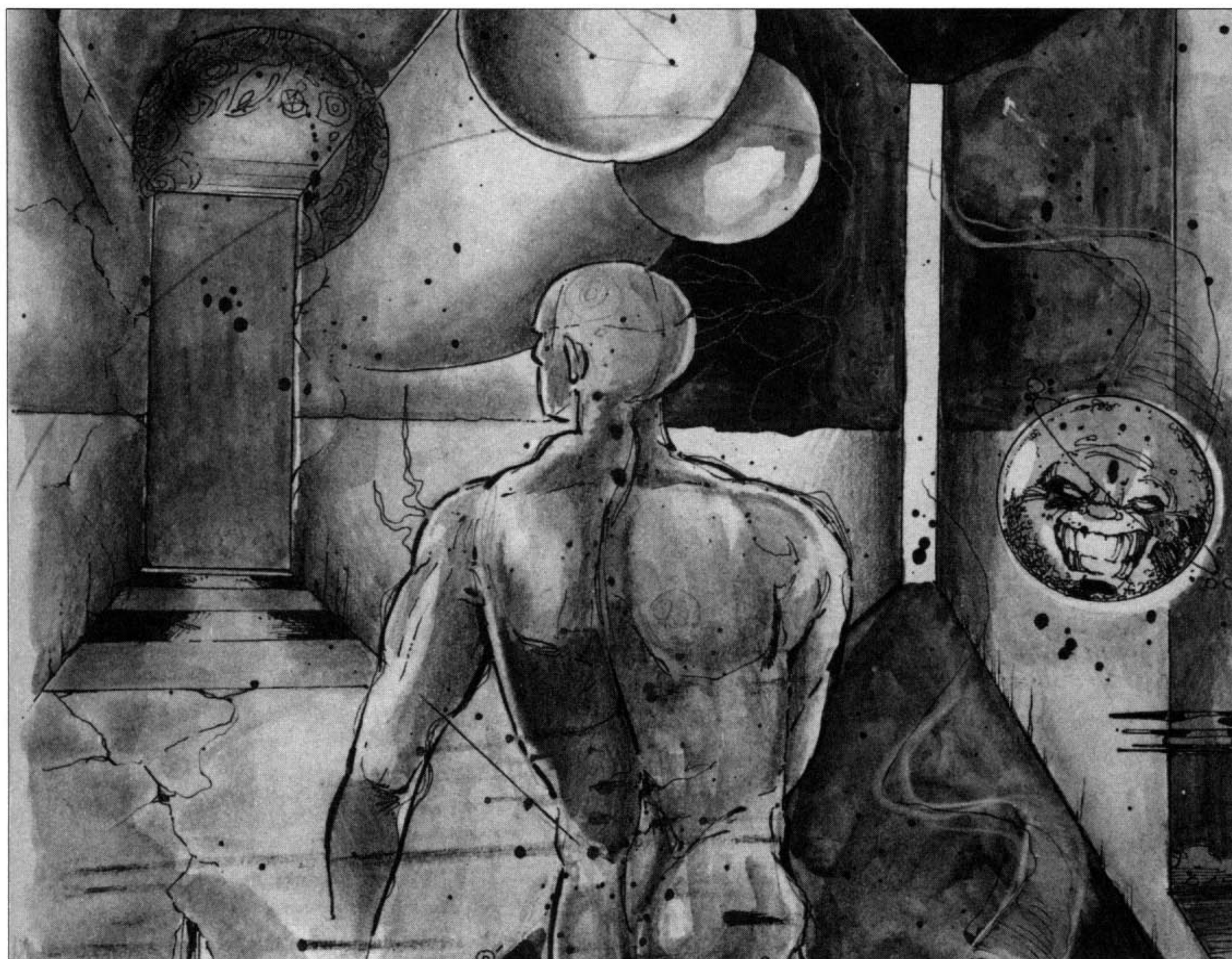
Inga interna anfalls- och skyddsprogram medföljer. #

VISUALISERA CYBERKOSMOS

Olika mioplant återger cyberkosmos på olika sätt. De största mioplanten, som har upp till 1 000 tetrabyte residenta program, har olika scenarios att välja mellan. Cyberspacern kan koppla om sitt implant så att cyberkosmos i ena ögonblicket ser ut som en mörk rymd, i nästa som en CAD-ritad slätt med stiliserade strukturer, och ytterligare i nästa ögonblick som en labyrint där datasändningarna är slingrande gångar. Det har en del fördelar, förutom att vara häftigt och imponera på andra spacers. Varje visualisering gör att man måste välja bort en massa sätt att se på cyberkosmos. Spacern missar en del detaljer som programmet inte kan visualisera. Med olika visualiseringsmöjligheter kan han få en mer heltäckande bild av en svår situation.

Men bara de bästa, mest välutrustade och skickligaste cyberspacers kan hantera ett sådant mioplant. Det kräver betydligt större datakunskaper än vad någon av rollpersonerna rimligen har. Här nöjer vi oss med att beskriva standardvisualiseringen som följer med alla Naval E:s mioplants. Det är också den visualisering som ligger till grund för de allra flesta pirattillverkade visualiseringarna.

Spacern börjar med att koppla in sig i en terminal som har kopplingar till stadens externa datanät. Det görs med uttaget i



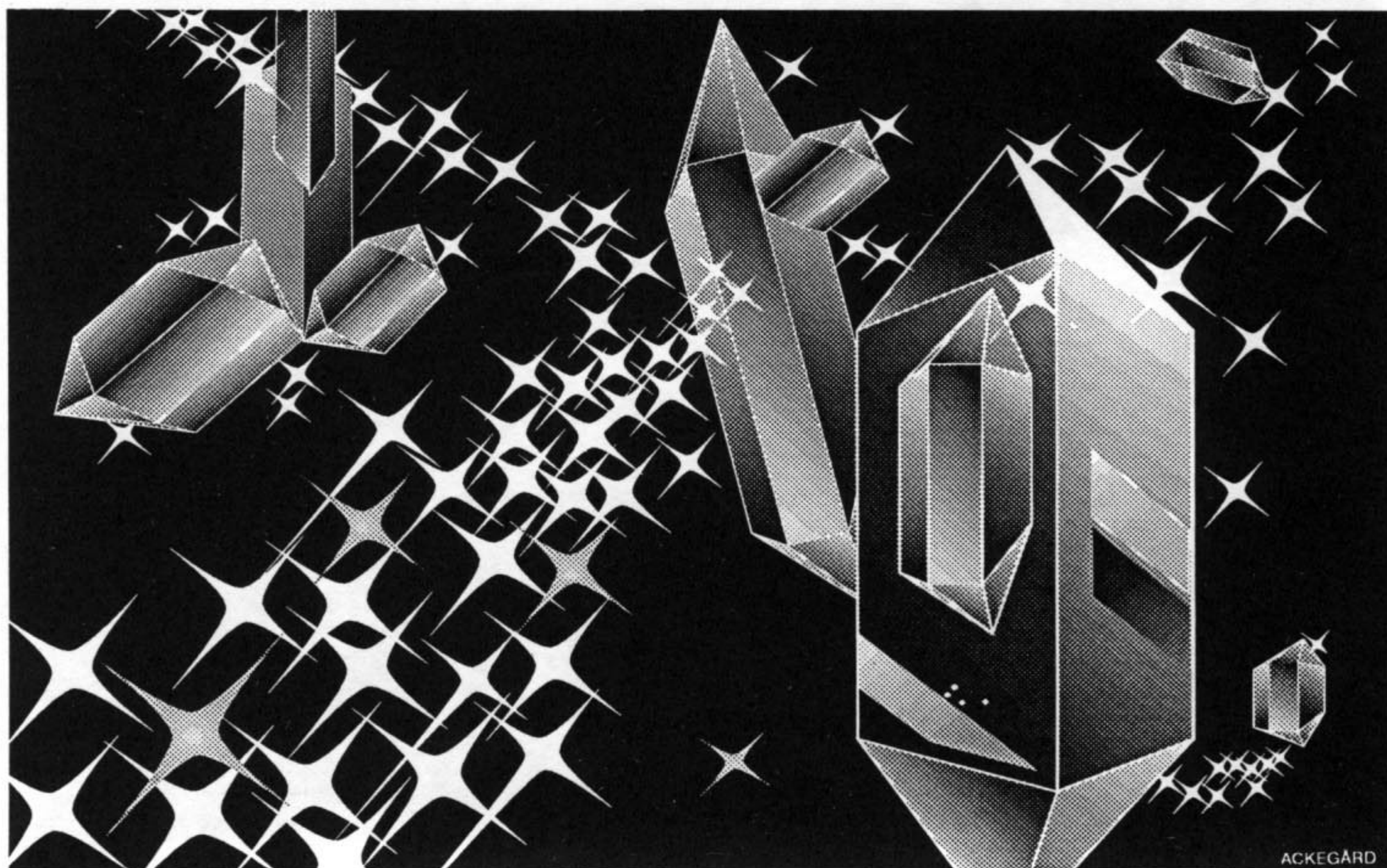
handleden. Vilken 128- eller 256-bitars terminal som helst duger. Det går bra med telecom-terminalerna som finns överallt på stan. (Även om ett ökat antal rymdpirater har fått telecombolaget att plugga igen nätuttagen på en del av terminalerna. Men med en vanlig hydroshiftnyckel kan man lossa den blå pluggen och öppna kontakten igen.)

Terminalen aktiverar automatiskt mioplantet och cyberspacern kan visualisera sin "avatar", den bild han har av sig själv i cyberkosmos. Kroppen sitter kvar vid terminalen, men hans medvetande finns hos avataren i datanätet.

Avataren står vid utgången mellan terminalen och nätet. Utgången ser vanligen ut som en trekantig portal. Framför honom breder kosmos ut sig: en oändlig mörk rymd genomkorsad av ljuspulser i olika färger som väver ett nät genom mörkret. Det är datasändingar. De olika färgerna används för att skilja olika sändningskoder åt. Spacern rör sig genom att glida in i en sändning och följa med den. Avataren anpassar sig automatiskt till hur informationen i en sändning är kodad, så att den kan följa med strömmen. Han bestämmer själv hur snabbt han vill förflytta sig när han glider in i en av de färgade ljuspulserna och flyter med. (I själva verket sänds naturligtvis det program han består av genom kabeln ut från terminalen.)

Som stjärnor eller asteroider i den mörka rymden ser spacern oregelbundna kristallstrukturer — som utväxter av bergkristall svävande i tomrummet. Det är datasystemen. Kristallen, eller "isen" som den kallas med spacerslang, är den säkerhetskod som skyddar systemen från intrång. Klara, genomskinliga strukturer är öppna och lätta att ta sig in i. Den som vill dölja sitt system med starka säkerhetskoder har mörk eller rökfärgad is.

Ljusskygga korporationer som helt vill dölja sina system ser till att de inte finns med i mioplantens kartläggning. Då syns de bara på ljuslinjerna som väver sitt nät runt ett svart hål i kosmos. Där kan man vara säker på att något synnerligen hemligt finns. När spacern kommer nära nog att se med sina egna analysprogram istället för med mioplantets kartprogram, framträder det svarta hålet som ett vanligt system av mörk eller rökfärgad kristall.



Cyberspacerns handlande i cyberkosmos styrs inte av hans vanliga färdigheter, utan av programvara. Han är en digitaliserad förenkling av en människa som har förts in i datasystemet.

När cyberspacern ska utföra något i cyberkosmos måste han ofta överlista ett annat program. Det åskådliggörs genom ett slag på motståndstabellen. Ska spacern slåss mot ett annat program mäts hans Mentala styrka mot motståndarens anfallsvärde och försvarsvärde på motståndstabellen.

Ska spacern undgå upptäckt av ett identifikationsprogram, prövas hans Intelligens mot ID-programmets värde på motståndstabellen. Ska han plocka fram fakta ur ett register prövas också hans INT mot registerprogrammets resistens. I alla situationer där cyberspacerns färdigheter prövas mot något annat programs, används motståndstabellen. I strid använder spacern sin MST, i analyssituationer är det INT som gäller.

Cyberspacerns värde kan modifieras av hjälpprogram. Det förklaras närmare nedan.

Följande egenskaper är lika med cyberspacerns INT, vid en mätning på motståndstabellen: Spåra, Dölja sig, Analysera, Dekoda.
Följande egenskaper är lika med cyberspacerns MST: Anfall, Försvar.

DATAVISUALISERING

Men det finns situtationer då cyberspacern inte mäter sig mot något annat program, utan bara försöker utföra något. Det kan till exempel gälla att hitta en viss plats i cyberkosmos. Då används i stället färdigheten Datavisualisering. En nybörjare har sin Datakunskap –25 % i Datavisualisering. Färdigheten kan sedan höjas på vanligt sätt.

Datavisualisering används när cyberspacern ska orientera sig i cyberkosmos och hitta rätt system i den skimrande, förvirrande galaxen av kristallplaneter. Det används också för att hitta rätt information när han är inne i ett system. Ett lyckat



Datavisualisering innebär att han hittar vad han sökte. Misslyckas det måste han försöka igen. Programvara (ett analys- eller spårprogram) kan hjälpa honom att hitta rätt.

Men den viktigaste användningen för Datavisualisering är att färdigheten krävs för att cyberspacern ska kunna använda hjälpprogram. Varje gång spacern använder ett hjälpprogram måste han först lyckas med ett Datavisualisering. Det gäller varje situation. I en strid räcker det med att lyckas en gång. Det krävs inte ett nytt slag för varje stridsrond.

BRYTA IS

Alla större system har försvarssystem som ska hindra otillbörlig access. Den rökfärgade is som omger alla större system är försvarsprogram. Bland spacers kallas det att "bryta is" när man tar sig in genom försvaret. I cyberkosmos ser det också verkligen ut som om spacern mäter sin kraft mot ismassorna och får dem att brytas sönder eller smälta ned, så att systemet blottas för intrång.

Försvaret vid porten in till ett system eller undersystem består i allmänhet av ett identifikationssystem som kontrollerar den data som passerar. ID-programmet registrerar också all information som passerar. All data och programvara (inklusive cyberspacers) som passerar en skyddad port hamnar alltså i systemets register. Där kan sedan säkerhetstjänsten ta reda på vilka inkräktare som har passerat en port.

ID-programmet ser ut som en kraftig, mörk ispropp som täcker den triangulära ingången. Data som är kodade på rätt sätt glider rakt igenom isen. Felkodade data stoppas. Här kan spacern göra på två sätt. Antingen kodar han om sitt eget avatarprogram så att det kan passera igenom isproppen utan att stoppas. Det är det bästa sättet, som inte aktiverar några försvarsprogram. Är det omöjligt kan han angripa isen och bryta sönder den. Men då är risken stor att andra säkerhetsprogram kommer rusande för att stoppa inkräktaren.

Om den ingående informationen inte passar in i den kod som ID-programmet har, kopplas ett anfallssystem på. Anfallssystemet kan fungera på flera sätt. Det kan hindra den felaktiga datan att komma in, eller förinta den, eller frysa den för att plocka in den för analys.

Försvaret kring viktiga dataregister är ofta ännu mer omfattande. Det räcker inte med att ingående data har rätt kod som identifieras av ett ID-system. För att kunna kopiera eller ändra i registret måste spacern skicka rätt koder till säkerhetssystem kopplade till huvudsystemet. Det gäller att veta vad som ska sändas och vart det ska sändas.

Ibland används standardiserade försvarssystem som spacern känner igen och kan ta sig förbi. Men är de unikt designade för systemet av en fantasifull programmerare kan de vara hart när omöjliga att ta sig förbi. Då måste kanske spacern dölja sig i systemet och vänta tills någon annan kommer för att hämta data i registret, för att kunna registrera hur man ska göra.
För att bryta försvaret måste spacern utmanövrera de ID- och skyddsprogram som står i hans väg. ID-programmen har ett ID-värde som avgör hur väl de kan särskilja auktoriserad data från icke-auktoriserad. Cyberspacern mäter sin INT mot ID-programmets värde. Lyckas spacern slipper han igenom försvaret. Misslyckas han går larmet och han tvingas slåss mot anfallsprogram som kommer. Ett kamouflageprogram hjälper spacern att lättare ta sig osedd förbi ID-programmet.

Om ID-programmet tycks för svårt att lura (Det syns på att isen är ovanligt tjock och svart. Visualiseringen av isen är en inbyggd analysfunktion som finns i mioplantet.) kan spacern istället försöka bryta sönder den. Då går visserligen ett larm och det dyker antagligen upp försvarsprogram. Men är han snabb kan han bryta igenom före det. Alla ID-program har ett motståndsvärde, som avgör hur lätta de är att bryta sönder. De kan inte försvara sig aktivt mot spacerns angrepp.

Spacern angriper helt enkelt isen med händerna eller (om han har ett hjälpprogram för anfall) med sitt vapen. När ID-programmets kroppspoäng är nere på noll, är isen sönderbruten och svävar ut i kosmos som tiotusentals små digitala skärvor.

STRID I CYBERKOSMOS

Strid i cyberkosmos är en visualisering av hur olika program försöker manipulera varandras informationsflöde, och i vissa fall försöker utplåna varandra fullständigt. För cyberspacern framstår striden som något i allra högsta grad fysiskt, där han såras, känner smärta och ser programmet han slåss mot skadas eller slitas sönder. Mioplantet låter spacern känna ett visst mått smärta för att reflexerna under striden ska bli de rätta. Men smärtan blir aldrig så svår att han skadas eller "dör" av sårchock.

Cyberspacerns Mentala styrka avgör hur högt anfalls- och försvarsvärde hans avatar har. Striden utförs som en jämförelse på motståndstabellen. Det angripande programmet har ett anfallsvärde, som jämförs mot cyberspacerns mentala styrka på motståndstabellen. Om anfallaren överkommer spacerns MST blir avataren skadad. Ett normalt anfall gör 1T6 i skada till avatarens kroppspoäng. Stora och elaka angreppsprogram kan göra mer skada, upp till flera tiotals T6 som omedelbart utplånar avataren om anfallet lyckas.

När cyberspacern ska anfalla ett annat program jämför han sin MST med motståndarens försvarsvärde. För en annan cyberspacer är försvarsvärdet lika med MST. Program residenta i cyberkosmos har särskilda försvarsvärden. Om cyberspacern överkommer försvarsvärdet hos motståndaren gör han 1T6 i skada.

Standardiserade avatarprogram av typ FC 152 gör alltid 1T6 i skada i grunden. Trimmade program kan göra mer skada, men kräver hög Datakunskap och Datavisualisering för att kunna hanteras.

Spacern kan höja sina chanser genom att använda anfalls- och försvarsprogram. Han kan också göra större skada med ett bra anfallsprogram. Men för att kunna använda ett hjälpprogram måste han först lyckas med ett Datavisualisering. Spacern måste slå ett lyckat Datavisualisering för varje hjälpprogram han vill använda under striden. Han behöver bara slå en gång. Lyckas det kan han sedan använda hjälpprogrammet under hela striden. Misslyckas spacern kan han försöka igen i nästa rond. Även om han inte lyckas använda några hjälpprogram, kan han slåss eller försvara sig ändå, men med omodifierad MST som värde.

Ett lyckat angrepp från motståndaren innebär att avatarens kroppspoäng minskar. När de har sjunkit under 1/4 (5 poäng för Navals standardavatarer) gör spacern klokt i att fly. Sjunker den till noll har har hans programvara dött. Avataren slits sönder i sina digits och skingras i kosmos. En neuronchock går till cyberspacerns hjärna som tar 1T6 i skada. Han svimmar och vaknar med en fasansfull huvudvärk som håller i sig ett par dagar.

När avataren förstörs blockerar mioplantet inkommande information och sluter sig för att skydda sin programvara. Det krävs ett lyckat Elektronik för att öppna det igen.

Om spacern lyckas slå ut angriparen är det den som slits sönder i sina beståndsdelar och försvinner.

Under avsnittet programvara nedan beskrivs hur anfalls- och försvarsprogram förbättrar chanserna under en strid. Det finns också program som kan reparera skador på avataren efter en strid i cyberkosmos. Där beskrivs också några standardiserade försvarsprogram som rollpersonerna kan råka i strid med under sina äventyr.

SKADOR

En skadad avatar har inte samma möjligheter att röra sig obehindrat i cyberkosmos som tidigare. Kontakten med miokartan och visualiseringsprogrammen försämras, så att cyberspacern får svårare att orientera sig. När avatarens kroppspoäng har sjunkit under hälften av originalet kan den bara utnyttja sina hjälpprogram till hälften. Ett anfallsprogram eller analysprogram ger alltså bara hälften så stort tillskott mot tidigare för att hjälpa spacern att utföra något.

När avatarens kroppspoäng har sjunkit till en fjärdedel av ursprunget börjar den få problem att orientera sig. Den ser dubbelt. Kristallstrukturerna rör sig på ett oroande sätt och kan försvinna helt ur blickfånget.

PROGRAMVARAN

Det är kontakten med miokartan och visualiseringsprogrammet som har blivit för dålig. Spacern gör klokt i att dra tillbaka sin avatar och ta sig ur cyberkosmos.

DEKODNING OCH DATAANALYS

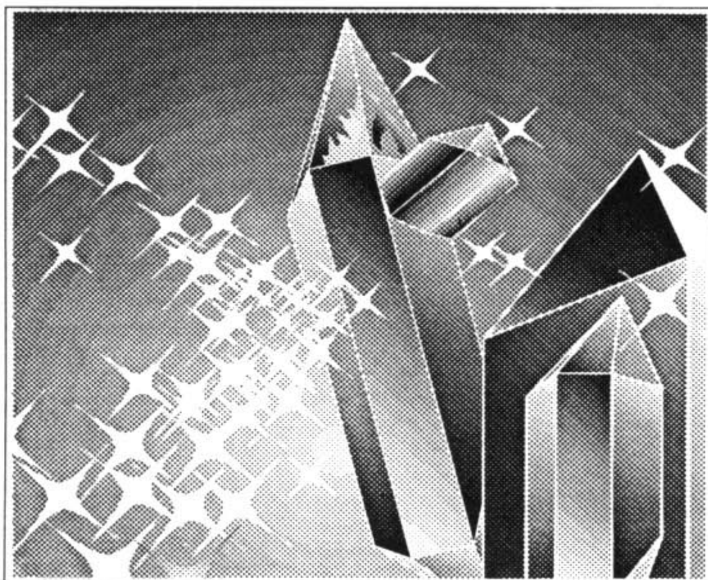
När spacern har tagit sig in i ett system försöker han i allmänhet hitta någon form av information, eller göra ändringar någonstans i ett systems programvara. För att göra det måste han hitta rätt i de oceaner av data som varje stort system innehåller.

Färdigheten Datavisualisering används för att hitta rätt i systemets labyrinter. Lyckas färdigheten har spacern goda chanser att hitta vad han letar efter.

Men data lämnas sällan oskyddad. I allmänhet är den skyddad av ett ID-program liknande det som vaktar vägarna in i systemet och mellan undersystemen. Spacerns INT prövas mot ID-programmet för att se om han får fram rätt information.

Informationen kan också vara kodad. Då har cyberspacern en svår uppgift framför sig när han lämnat cyberkosmos. Han måste försöka knäcka koden för att få fram något vettigt ur de data han har hämtat.

För att kunna ändra ett program används Datakunskap. Om programmet som ska ändras har någon skyddsmekanism för att hindra manipulation, måste den först knäckas med ett slag på motståndstabellen mellan spacerns INT och programmets motståndsvärde.



Allt spacern ser och gör i cyberkosmos är programvara. Han är själv en digitaliserad människa. Runt honom rör sig försvarsprogram, spårprogram, analysprogram och registerprogram. Några program har spacern själv användning för när han ska knäcka koder eller slå ut försvarssystem. Andra måste han försöka knäcka för att komma åt den information han vill ha.

Mioplantet visualiserar olika program på olika sätt. Ett anfallsprogram är ett svärd av skimrande ljus, eller om det har längre räckvidd en stiliserad pistol. Ett skyddsprogram visas som ett ljusfält runt spacern. Ett analysprogram är en runt platta som appliceras mot kristallen på den plats där spacern vill ha en analys av informationen. Nedan beskrivs de vanligaste och viktigaste programmen en cyberspacer kan använda i cyberkosmos. Men inget hindrar naturligtvis att ni hittar på egna.

HJÄLPPROGRAM

Alla cyberspacers har programvara som hjälper dem att utföra olika saker i cyberkosmos. Programvaran höjer spacerns Datavisualisering eller ger dem en bättre chans att klara en kraftmätning mot ett annat program. Ett attackprogram höjer chansen att lyckas med ett anfall. Ett kodbrytningsprogram förbättrar chansen att knäcka en kod.

Alla hjälpprogram ligger externt, utanför mioplantet. Cyberspacern lägger dem i minnet på den terminal han använder för att koppla sig till cyberkosmos. Ett mioplant på 150 tetrabyte ROM kan hantera upp till 250 tetrabyte extern programvara.

Programmen nedan har flera nivåer. Ett program med högre nivå är bättre, men tar mer plats och kostar mer. Ingen cyberspacer kan hantera mer än en programnivå för varje tiotal procent han har i Datavisualisering. Har han 50 % i Datavisualisering kan han högst ha fem nivåer av ett program. Däremot kan han hantera flera program som vart och ett uppgår till fem nivåer, bara de inte överstiger gränsen för 250 tetrabyte extern programvara.

Varje gång cyberspacern vill använda ett hjälpprogram måste han först lyckas med ett Datavisualisering. Misslyckas det får han klara situationen utan hjälpprogrammet. Misslyckas det fullständigt kan hjälpprogrammet på något sätt klanta till situationen ytterligare.

ATTACKPROGRAM

Funktion: lägger extra poäng till angriparens mentala styrka eller anfallsvärde vid ett anfall. Varje programnivå ger +1 till anfallsvärdet eller MST. Attackprogrammet ökar också skadan på motståndaren med +1 för varje nivå. Attackprogram är avsedda för antingen närstrid eller avståndsstrid.

Visualisering: Flammande svärd (närstrid) eller laserhandvapen (avståndsstrid).

tetrabyte: 15/nivå.

Kostnad: 800 NY/nivå

FÄRDSKRIVARE

Funktion: Uppdaterar kartan i användarens mioplant på de sträckor där avataren rör sig. Används för att finna vägen tillbaka till ingångsterminalen. Gör att också skadade avatarer kan hitta vägen tillbaka. Finns bara i en nivå.

Visualisering: Minicompskärm där vägen avataren rör sig visas med en färgad linje.

tetrabyte: 25

Kostnad: 500 NY

AKTIVT FÖRSVARSPROGRAM

Funktion: höjer försvararens MST eller försvarsvärde vid anfall. Varje programnivå ger +1 till försvarsvärdet eller MST. Skyddar mot alla typer av anfall.

Visualisering: Skimrande fält runt avataren.

tetrabyte: 10/nivå

Kostnad: 500 NY/nivå

PASSIVT FÖRSVARSPROGRAM

Funktion: Absorberar skada som görs mot användarens avatar. Varje programnivå absorberar en poäng i skada. Kräver ett lyckat Datavisualisering i varje strid det används. Om skadan överskrider det passiva försvarsprogrammets nivå slås det sönder. (Det betyder inte att spacern måste köpa ett nytt program om det går sönder. Han har rimligen en kopia

Visualisering: halvgenomskinlig kristallsköld
tetrabyte: 15/nivå
Kostnad: 800 NY/nivå

ID-PROGRAM

Funktion: höjer möjligheten att identifiera ett annat system eller program, till exempel för att hitta en fil med viss information eller att utröna funktionen hos ett okänt program. Varje nivå höjer spacerns INT ett steg.
Visualisering: lysande rektangel
tetrabyte: 10/nivå
Kostnad: 500 NY/nivå

INFORMATIONSSÖKNING

Funktion: används för att finna exakt information i stor samling data, till exempel register. Kan programmeras på sökord eller på mer diffusa begrepp. Ökar användarens Datavisualisering vad gäller att hitta informationen med 10 % per nivå.
Visualisering: Mikrocomp där sökorden talas in. Sedan appliceras den mot den panel där datasamlingen finns.
tetrabyte: 15/nivå
Kostnad: 300 NY/nivå

KAMOU AGEPROGRAM

Funktion: Döljer cyberspacerns avatar för identifikationsprogram som söker efter felande information. Säkerhetskontroller vid in- och utgångar till system bygger ofta på att identifikationsprogram kontrollerar den data som passerar. Om något inte stämmer kopplas försvarsprogrammen på.

Kamouflageprogrammet ökar spacerns INT, som mäts mot ID-programmets värde, med ett steg per nivå för checken på motståndstab.
Visualisering: Skimrande fält som förvrider avatarens konturer.
tetrabyte: 20/nivå
Kostnad: 1000 NY/nivå

KODBRYTNINGSPROGRAM

Funktion: ökar chansen att bryta igenom en kod. Varje nivå höjer spacerns INT med ett steg i jämförelsen med kodens motståndsvärde.
Visualisering: Handcomp som bearbetar koden och lämnar förslag till lösning på skärm.



tetrabyte: 30/nivå
Kostnad: 1000 NY/nivå

REKONSTRUKTIONSPROGRAM

Funktion: Rekonstruerar skador på en avatar. Varje nivå hos rekonstruktionsprogrammet återger avataren en förlorad kroppspoäng.
Visualisering: Lysande stav som riktas mot det skadade området och återställer det.
tetrabyte: 5/nivå
Kostnad: 300 NY/nivå

SPÅRPROGRAM

Funktion: höjer möjligheten att hitta ett system eller ett särskilt program. Spacern slår sitt Datavisualisering och spårprogrammet höjer procentchansen med 10 % per nivå.
Visualisering: "Geigermätare" — tickande, lysande liten manick som reagerar när den riktas åt rätt håll.
tetrabyte: 10/nivå
Kostnad: 250 NY/nivå

Ett system kan vara allt ifrån lilla Kalles speldator till Mitoshis länkade NEONEC 3005:or. Varje system har både huvudsystem och undersystem. Mitoshi har en väldig hierarki av länkade system. Kalles lilla dator är av mer blygsamt omfång.

Från utsidan i cyberkosmos liknar Mitoshisystemet en väldig rymdstation av sammanbyggda kristaller. Några få delar är genomskinliga, det är där den öppna informationen finns. Men den största delen består av rökfärgad eller blåsvart is som förhindrar all insyn. Ett spindelnät av vita, röda, gula, blå och violetta ljusstrålar löper samman i kristallstrukturen. Cyberspacern vet att det finns ingångar där informationen går in och ut. Går han nära kan han se de triangulära portarna där strålarna försvinner in i mörkret. Men han vet att det inte är helt enkelt att ta sig in. Ett tjockt lager av dimmig is omger den triangulära porten. Det visar att där finns säkerhetsprogram som kontrollerar all inkommande information. För att komma in i systemet måste spacern ha rätt koder eller lyckas slå ut alla försvarsprogram som försöker hindra honom (en svår uppgift om det är en korporationskristall han har tänkt sig att knäcka).

Lilla Kalles dator är en mer blygsam, helt genomskinlig kristall. Ett fåtal linjer, kanske bara en, går in genom en öppen triangulär portal. Här är det bara att stiga på. Systemet har inget försvar och ingen kontroll av inkommande information.

KOMMUNIKATIONS-SYSTEMET

När spacern glider in genom den triangulära porten till ett system hamnar han inuti en fasetterad jättekristall. Han är en liten punkt som svävar i en glob med väggarna täckta av åttakantiga fasetter. Globen är genomkorsad av lysande datasändningar som glider ut genom öppningar överallt i väggarna. Inne i globen svävar andra, mindre och oregelbundna kristaller. Det är mindre, självständiga program. Spacern har hamnat i kommunikationssystemet (KomSys). Härifrån sköts all kommunika-



tion med omvärlden och med delarna inom systemet.

På väggarnas fasetter visualiseras den programvara som finns tillgänglig i KomSys. Där kan spacern läsa sig till en del om strukturen i hela systemet. Det framstår som text och figurer projicerade på facetternas kristallyta. Spacern kan styra alla program kopplade till KomSys, från panelerna på kristallens väggar. Han kan få strukturer att visualiseras i 3D, svävande i kristallen om de är för komplicerade för att projiceras på väggarna. Han kan se vilka undersystem som är direkt tillgängliga och vilka som skyddas av försvars- och kodprogram. För att få fram information eller ändra i programvara måste spacern lyckas med ett Datavisualisering. Om han får fram information om hur systemet är uppbyggt får spelaren titta på den karta spelledaren har gjort upp över systemet. Men all information ligger inte öppen. Hemliga subsystem kan vara dolda och svåra att hitta.

Från KomSys kan spacern ta sig in i huvudsystemet och till andra undersystem. Det gäller bara att veta vilken väg han ska ta och glida ut genom någon av portarna, som helt enkelt är en öppning genom en av de hexagonala fasetterna. Om utgången är skyddad, täcks den av mörk is. Den ansluter direkt till det system som ligger bakom.

HUVUDSYSTEMET

Från huvudsystemet (HeadSys) styrs alla under- och subsystem. Huvudsystemet är väl skyddat från otillbörligt intrång. Den största utgången från KomSys leder nästan alltid till HeadSys.

HeadSys består av flera sammanlänkade, facetterade kristaller, som en bikaka. Spacern kommer in i en av kristallerna och kan sedan glida genom "rummen" i HeadSys. Varje rum innehåller styrrutiner för något av undersystemen eller för hela systemet. Mindre kristaller svävar fritt i luften. Det är självständiga program som hör till systemet. Härifrån kan en skicklig spacer påverka hela systemet eller till och med stänga av det. Som i KomSys får spacern fram information genom att läsa av projiceringar på väggarnas facetter eller i 3D. Han kan också förändra programvaran härifrån, förutsatt att han hittar rätt program och vet hur man gör.

Mitt i bikakan finns en centralkristall. Här kan spacern få fram kartor och beskrivningar över hela det övriga systemet. Han behöver bara slå in rätt koder på kristallens paneler, så visualiseras en tredimensionell bild av systemet runt honom i luften. Från den modellen kan han sedan se var i systemet ett visst program eller register finns.

För att ändra ett program, eller hämta information ur ett register, måste spacern söka upp den plats i systemet där datan finns. Där slår han fram det han söker på väggpanelerna (använd ett Datavisualisering) och försöker göra de förändringar han vill. Vi behöver kanske inte nämna att HeadSys är kraftigt bevakat. Varje rum har egna bevakningssystem som hela tiden kontrollerar och registrerar den passerande informationens identitet. Icke-auktoriserad information (till exempel en cyberspacer) infångas och spåras till källan, eller utplånas.

UNDERSYSTEM

Under HeadSys finns undersystem, som styrs av HeadSys men också kan få data direkt genom KomSys. En spacer kan ta sig direkt från KomSys till undersystemen, eller gå den svårare vägen genom HeadSys. In- och utgångar sammanbinder alla huvud- och undersystem med varandra. En del är skyddade av is, men de flesta öppningar inom systemet är öppna. Alltför rigorösa säkerhetsrutiner gör systemet ohanterligt.

Ett undersystem kan vara en kristall, eller flera sammanlänkade celler som bildar en egen liten "bikaka". Undersystemen är i allmänhet inte lika välbevakade som HeadSys (möjligen säkerhetssystemet, som brukar vara synnerligen välskyddat, undantaget). Men det är också svårare att göra några stora ändringar i undersystemen. Där kan spacern stjäla data eller göra mindre ändringar i program, men de vikti-

ga systemprogrammen ligger i HeadSys och kan bara ändras därifrån. Många program i undersystemen är också skrivskyddade och kan inte ändras med mindre än att spacern lyckas bryta skrivskyddet. Och det kan bara göras från HeadSys.

Undersystemen har i sin tur ytterligare undersystem, eller subsystem. Säkerhetssystemet har till exempel subsystem för brandskydd och personkontroll och datasäkerhet. Ekonomisystemet har undersystem för fakturering och kundregister. Subsystemen kan inte nås direkt från KomSys, utan kräver att spacern går genom undersystemet.

Nedan beskrivs kortfattat de största undersystemen, som finns i alla system. Dessutom finns naturligtvis andra, individualiserade system. En fiskodling har ett särskilt undersystem som styr vattenkvalitet, temperatur och bakteriehalt i odlingsbassängerna, och ett annat undersystem som löpande analyserar fiskens näringsvärde och hälsa. Tänk på vad systemet ska användas till, och designa det därefter.

SÄKERHETSSYSTEMET

SäkSys kan nås både från KomSys och från HeadSys. Härifrån styrs alla de försvars- och bevakningsprogram som ska hindra olaga intrång. SäkSys liknar HeadSys – en bikaka av sammanlänkade celler där varje cell innehåller styrprogram för försvaret av någon systemdel. En skicklig spacer som lyckas ta sig in i SäkSys kan slå av försvaret genom hela systemet och därmed möjliggöra intrång i stor skala. Härifrån kan rörelsedeckare i huvudkontoret hos någon korporation slås av, eller säkerhetsrobotar förmås att gå bärsärk mot varandra. Det gäller bara att lyckas med sitt Datavisualisering och hitta rätt i mängden av information.

Större subsystem av SäkSys, som i sin tur består av flera sammanlänkade celler, är till exempel Brandskyddssystemet och Personalkontrollsystemet.

EKOSYSTEMET

Ekonomisystem (EkoSys) finns i alla korporationssystem. Däremot är det tveksamt om lilla Kalles speldator innehåller något. Här finns subsystem för fakturering och ordermottagning, register över kunder och tillverkare, löneutbetalningssystem och register över anställda. Det är ofta EkoSys som en korporations konkurrenter vill åt när de sänder in en spacer för att plocka data.

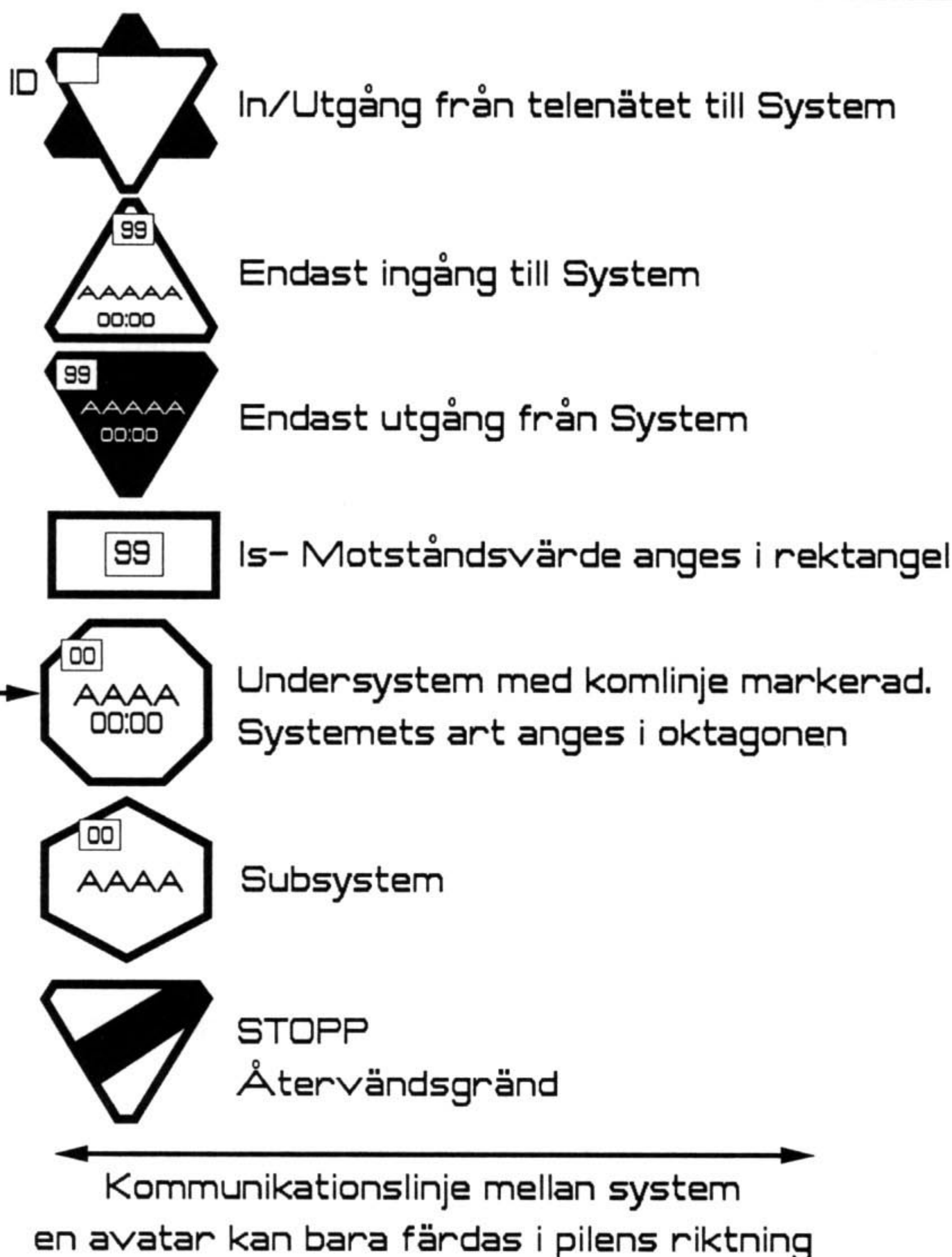
FÖRVALTNINGSSYSTEM

Härifrån styrs förvaltningen av byggnaden där systemet ligger. Här finns subsystem som kontrollerar el och värme, vatten och luftkonditionering, städrobotar och kaffeautomater. Tjuvar som vill ta sig in fysiskt i en lokal angriper både säkerhetssystemet och förvaltningssystemet. Härifrån styrs till exempel alla lås i byggnaden. Subsystemet för lås är direktlänkat med SäkSys, så att ett larm går så snart någon mindre skicklig individ går in och försöker meka med låssystemet.

ATT RITA SYSTEMET

Spelledaren gör klokt i att rita en karta över de system där spelarna kan tänkas ta sig in. Kartan kan både täcka en del av cyberkosmos och de delar av olika system där han tror att rollfigurerna kommer att röra sig. Där antecknas lämpligen vilken information som finns att hämta på olika platser i systemet, vilka försvarsprogram som kan tänkas hindra rollpersonerna från att ta sig in och vilka delar av systemet som är länkade.

För att underlätta ritandet föreslår vi nedan några symboler, som kan användas på kartan. Gillar ni dem inte kan ni hitta på egna. Huvudsaken är att ni begriper vad ni håller på med. (Begriper ni inte vad ni håller på med, men har kul ändå, så är det också OK, antar jag. Jag begriper sällan vad jag gör som spelledare, men det brukar bli rätt i slutänden ändå.)



UT UR CYBERKOSMOS

För att komma ut ur cyberkosmos måste cyberspacern ta sig tillbaka till den terminal där han gick in. Avatarprogrammet måste i sin helhet återföras till mioplantet. Programmet är så pass utrymmeskrävande att det inte finns någon backup i mioplantet.

Om spacern absolut inte kan ta sig ur cyberkosmos kan han förstöra sin avatar, eller en utomstående kan dra ur kontakten så att kopplingen mellan hjärnan/mioplantet och avataren bryts. Men det leder till en chockvåg som når spacerns hjärna och gör 1T6 skada. Han får en fruktansvärd huvudvärk och det finns risk för bestående hjärnskador om det upprepas ofta. Dessutom låser sig mioplantet så att det krävs ett lyckat Elektronik för att få igång det igen. Ett nytt avatarprogram måste läggas in (ett sådan har man backup på externt, på en datakristall).

Om kontakten mellan mioplant och avatar bröts (kontakten drogs ur) finns avataren kvar i cyberkosmos. Den har inget medvetande, eftersom den är beroende av

cyberspacerns hjärna för det, men den yttre programstrukturen finns kvar och vandrar runt i mörkret tills något skyddsprogram tröttnar och gör slut på den. Man kan ibland se sådana övergivna avatarer glida runt planlöst i cyberkosmos.

PROGRAM I CYBERKOSMOS

Här följer beskrivning av några vanliga program en cyberspacer kan möta i cyberkosmos. Samma program har ofta flera olika motståndsvärden. Ett attackprogram är till exempel bättre på attack än försvar. I strid sjunker programmets kroppspoäng när det blir skadat. "Dölja sig" är programmets förmåga att undgå upptäckt. En cyberspacer måste slå mot programmets värde för Dölja sig på motståndstabellen med sin INT och lyckas för att överhuvudtaget se det. Alla program blir synliga när de angriper.

ATTACKPROGRAM

Vaktar något, till exempel ingången i ett datasystem. För att ta sig in måste man slå ut attackprogrammet, eller ha en så skicklig maskering att man inte blir upptäckt. När ett ID-program har registrerat data som inte får passera, går larmet till attackprogrammen som strömmar till för att utplåna inkräktaren.

Värdena nedan gäller ett litet attackprogram. Det finns riktigt stora som gör upp till 10T6 i skada och har 100 kroppspoäng.

Visualisering: stiliserad krigare med svärd och sköld för de minsta. De större liknar pansarvagnar eller attackflyg, om de kan röra sig snabbt.

Anfall: 18
Försvar: 10
Dölja sig: 5
Skada: 1T6+2
Kroppspoäng: 25

DATAFÖRSTÖRARE

Förstör data om ett program utan rätt kod försöker röra datasamlingen. Används som ett sista skydd för dyrbara datasamlingar. När cyberspacern försöker få access förvandlas datan till meningslösa digits. Spacern måste knäcka motståndsvärdet med sin INT och ett eventuellt kodbrytningsprogram för att inte datan han vill åt ska förstöras. Inget andra försök ges.

Motståndsvärde: 20

JAKTPROGRAM

Söker och utplånar ett visst program. Jaktprogram kan kodas för att utplåna alla cyberspacers, eller alla som inte har en viss kod. De kan också kodas för att söka upp ett visst program. Då skickar det ut identifikationssignaler i alla riktningar, som en radar, och reagerar när det får positivt svar. Den spårfunktionen kan motverkas av cyberspacerns INT, med hjälp av ett kamouflageprogram.

Visualisering: stiliserade jakthundar, tigrar eller hajar.

Spåra: 18
Anfall: 15
Försvar: 10
Dölja sig: 10
Skada: 1T6
Kroppspoäng: 20

KAMOUFLAGEPROGRAM

Döljer data. Cyberspacern måste först veta att något bör finnas på platsen där kamouflageprogrammet ligger, lämpligen genom att ha lyckats med ett Datavisualisering. Sedan måste programmets motståndsvärde knäckas av spacerns INT, möjligen med hjälp av ett ID-program.

Visualisering: Svårskönjbar fluktuation i cyberkosmos, som får en tydlig kristallstruktur om spacern klarar att knäcka programmet.

Dölja sig: 30 (döljer också den data som finns innanför programmet.)

KODPROGRAM

Döljer något bakom en kod, som måste brytas upp med ett kodbrytningsprogram. Kodprogrammet har inga andra funktioner.

Motståndsvärde: 15-40 beroende på kodens svårighetsgrad.

PASSIVT IDENTIFIKATIONSPROGRAM MED KAMOUFLAGE

Ett säkerhetssystem som håller en ingång "låst" eller helt döljer en ingång till någon





del av systemet. Ser ut som en låst dörr, eller syns inte alls utan ett lyckat slag på motståndstabellen. ID-program hjälper till att hitta programmet (slå mot Dölja sig). Kodbrytningsprogrammet kan användas för att ta sig in i det (Slå mot motståndsvärdet).

Motståndsvärde: 30
Dölja sig: 15

SPÅRPROGRAM

Spårar ett annat program eller sändning till sin källa. Används för att spåra en avatar tillbaka till cyberspacerns terminal.

Visualisering: stiliserad hund
Spåra: 30
Dölja sig: 10

SPÅRPROGRAM MED KORTSLUTNINGS-FUNKTION

Spårar som programmet ovan, går in i cyberspacerns mioplant och kortsluter det. Spacern tar 4T6 skada i hjärnan och mioplantet måste lyftas ut. Sådana här program är ganska sällsynta, men alltid lika fruktade. En del nya mioplants har särskilda skyddsfunktioner som ska hindra "torpeder" som programmen kallas från att komma in i mioplantet.

Visualisering: missil eller torped
Spåra: 30
Dölja sig: 10
Attack: 20 (mot mioplantet, inte mot annat program. Cyberspacern kan använda sin MST som försvar, men kan inte ta hjälp av några försvarsprogram).

TELEPATER

De människor och djur som har en telepatisk eller telekinesisk förmåga har unika möjligheter att röra sig i cyberkosmos. En telepat kan visualisera cyberkosmos utan något mioplant, det räcker med ett uttag till telenätet och ett interface mellan uttaget och centrala nervsystemet. Sedan sköter mutantens psioniska krafter resten.

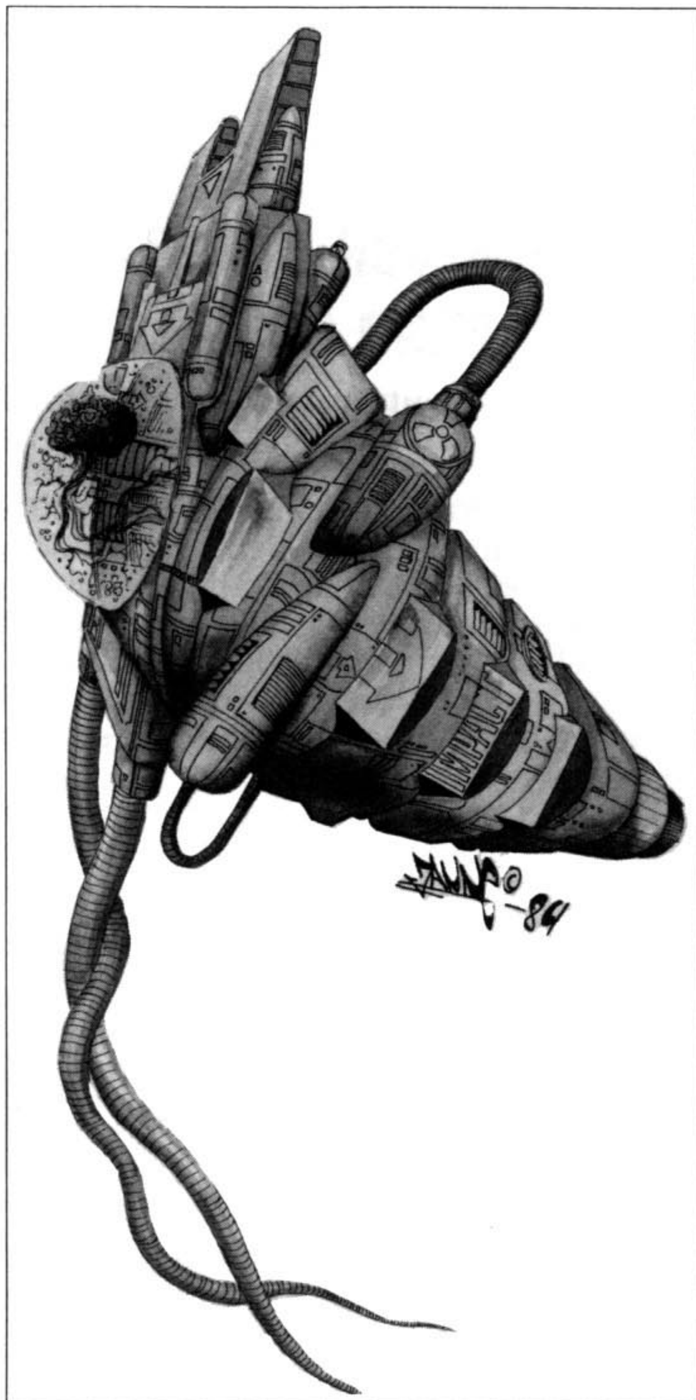
En telepat går in med sitt medvetande i cyberkosmos. Han är inget program, inga elektriska impulser genom kablar. Han är neuronströmmar som rör sig genom cyberkosmos. Därför är telepater utomordentligt svåra att upptäcka. De rör sig som skuggor

genom systemet. I gengäld kan de naturligtvis inte medföra någon programvara. De kan bara röra sig och läsa av data som de råkar se, inte påverka någonting. Inga skydds- eller säkerhetssystem kan se dem. Andra cyberspacers kan ibland se dem som halvgenomskinliga skuggor, annars är de helt osynliga.

Mutanter med telekinetiska krafter kan inte röra sig genom cyberkosmos utan hjälp. De har inte förmågan att projicera sitt eget medvetande in i systemet. De måste antagligen använda sig av ett vanligt mioimplant, eller få hjälp av en telepat som kan röra sig i cyberkosmos. Men telekinetiker kan påverka programvaran i cyberkosmos. De kan använda sina mentala krafter för att slå ut försvarsprogram, ändra data och slå sönder strukturer.

En mutant med både telepatiska och telekinetiska krafter har stora möjligheter att påverka systemet. En sådan spacer är naturligtvis död om korporationerna kommer på honom. Han är visserligen användbar, men alldeles för farlig för att tillåtas att röra sig fritt. Mutanter som öppet redovisar sina krafter ligger alltså illa till.

En mutant måste lära sig att röra sig i cyberkosmos. Han får färdigheten Datavisualisering, som hjälper honom att lokalisera sig och läsa data. Det krävs som vanligt en datakunskap på minst 75 procent för att kunna gå in i cyberkosmos. Jag överlämnar till spelledarens fantasi hur mutanternas krafter på bästa sätt kan utnyttjas i spelet. Lås dem inte vid fasta regler, utan låt deras krafter fungera som en oförutsägbar faktor x i handlingen.



ROBOTAR

En robot eller android kan normalt inte visualisera cyberkosmos och fungera som en spacer. Mioplantet måste arbeta mot en mänsklig hjärna där bilderna av datasystemen kan projiceras. En robot är i sig själv en dator, och kan därför inte göra en sådan visualisering.

Undantaget är de enstaka robotar med humankompatibla biohjärnor som tillverkades i små serier av AKAB i mitten av 2000-talet. Särskilt Ashanti VP bör kunna använda ett mioplant, men det är tveksamt om några av AKABs ursprungsmodeller fortfarande är i funktion.

Däremot kan en cyberspacer gå in i en robots hjärna och ändra programmeringen eller läsa av data. Alla CSD styrs av biodatorer och kan visualiseras som vanliga system av en spacer. Enklare vakt- och industrirobotar har ofta kristalldatorer som är ännu enklare att visualisera. Det förutsätter kontakt mellan spacern och roboten. Robotar får vanligen sina order genom att plugga in i datanätet, även om en del har börjat hämta sin information i lagringskri-

staller, just för att undvika risken att få in en cyberspacer i systemet.

Vi behöver knappast nämna att alla robotar har kraftiga skydd mot yttre intrång.

DATORER OCH DATATEKNIK ANNO 2090

Datateknologin utvecklades snabbt fram till Stjärnornas krig, men avstannade av naturliga skäl efter kriget. Under senare hälften av 2000-talet har man ägnat alla resurser åt att återskapa den kunskap som fanns före kriget. Det har gått ovanligt bra i DaiTokyo, som före kriget hyste en mycket stor del av Jordens elektronikindustri. Överallt i staden finns rester av gammal kunskap som korporationerna har samlat ihop och fogat samman.

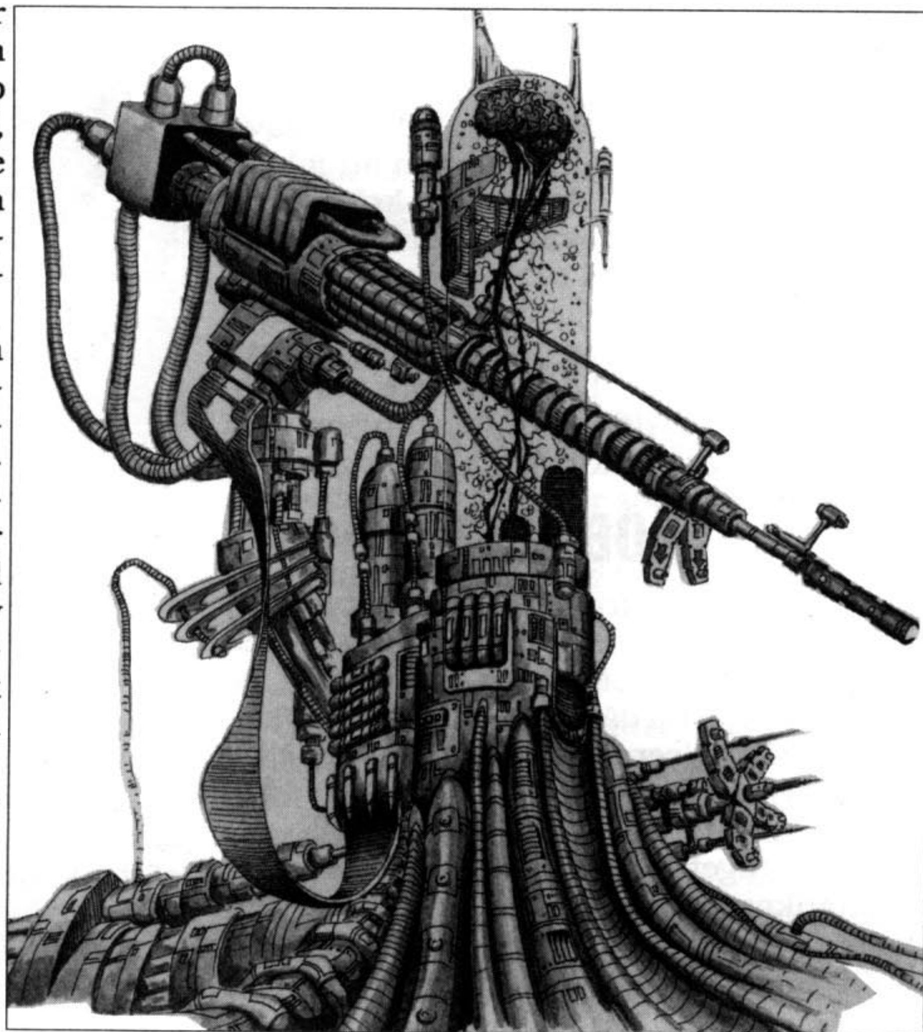
Misstron mellan olika korporationer har gjort att kunskapen spridits långsammare än före krigen, men så småningom har ändå en gemensam kunskapsbas växt fram. Ledarna har insett att kompatibilitet och samarbete är nyckelbegrepp inom informationsöverföring, och utan fungerande informationsflöde skulle en snabbt växande stad som DaiTokyo snart vara ett sönderfallande kaos.

Därför anförtroddes i början av 2070-talet Nihon Telecommunicative Network (NTN) ansvaret att bygga upp ett heltäckande dataöverföringssystem i Staden. Systemet bygger på det nätverk av optisk kabel som lades redan i början av 2000-talet, men som förföll efter kriget. NTN lyckades på kort tid täcka in hela DaiTokyo i nätet. År 2080 blev det en lagstadgad skyldighet för varje medborgare att hålla en hemterminal uppkopplad mot nätet, för att ta del av samhällsnyttig information.

När kommunikationssystemet började fungera sköt också utvecklingen på maskinsidan fart. Tidigare hade främst robottillverkarna intresserat sig för snabba, utrymmessnåla datorer. Crystal CAD släppte år 2068 den första integrerade kristalldatorn som tillverkats efter kriget. Fem år senare kom Mitoshi med den första biodatorn, och branschen kom rullning.

Sedan dess har tekniken utvecklats mot mindre, snabbare och intelligentare maskiner. Kristallteknologin har utvecklats så att den kan konkurrera med biodatorerna i flexibilitet och AI-kapacitet. Biohårdvaran blev aldrig någon allmän egendom. Tillverkarna har ännu år 2090 inte lyckats lösa problemen med de rigorösa skötselkraven av den känsliga biomassan. Men för komplexa AI-krävande maskiner som måste samköra stora faktamängder och göra ett intuitivt urval fungerar biotekniken fortfarande bäst.

Kristalldatabranschen hade en tillfällig kris i början av 70-talet, när tillgången på kisel och iridium blockerades av kärnva-



penbombningar. Men nya fyndigheter i Mongoliet gjorde en fortsatt expansion möjlig och i början av 90-talet tycks framtiden ljus för DaiTokyos dataföretag.

HÅRDVARAN

Datorer kan se ut på många sätt. De flesta syns inte alls. Hemterminalen är inbyggd och syns bara när den holoprojicerar någon bild. Den tar emot order via en röstläsare och svarar med en röstsimulator eller projicerade bilder. Armbandsdatorn ser ut som ett armbandsur. Den svarar också på tilltal och kan projicera bilder i luften eller mot en bakgrund.

De stora maskinerna tar plats. Större kristalldatorer och biodatorer är stora och hanterbara, inte för att det är nödvändigt, utan för att man ska kunna göra modifikationer och reparationer i hårdvaran. Ett stort företag vill inte ha en ny kristall när något i den gamla maskinen inte fungerar, man vill uppdatera den gamla lite så att den passar de nya kraven. Då slipper man förhoppningsvis inkörningsproblemen som alltid kommer när gammal data ska fogas in i nya kristaller. Därför är maskinerna stora nog att göra förändringar i.

För biodatorerna är det ännu viktigare. Data ur en biodator är oerhört svåra att flytta om till en ny maskin. De är unikt kodade för den levande strukturen i biodatorn. Därför försöker man hålla liv i sin biodator så länge som möjligt. Flera exemplar som odlades som prototyper på 70-talet går fortfarande i högönsklig välmåga och växer hela tiden till sig i kapacitet och skicklighet.

KRISTALLDATORER

Den vanligaste datortypen är den integrerade kristalldatorn. Den består av en kristallstruktur, framväxt under kraftigt tryck i en speciell, syrerik atmosfär. Kristallen fungerar både som processor och som lagringsmedia. Ytterligare minneskapacitet kan tillföras med rörliga kristaller som fogas till grundstrukturen.

Kristalldatorns processor arbetar med 128 eller 256 bitar. Den lämpar sig särskilt att koppla samman i transputorsystem och för att bearbeta stora datamängder. Den kan konstrueras för att hysa AI-funktioner i neurala nätverk, men blir i allmänhet lite stel och överdrivet strukturerad jämfört med en biodator. Kristalldatorn ser ut som en ogenomskinlig kristall med uttag för kablar och för lagringskristaller.

LAGRINGSKRISTALLER

Data lagras i rektangulära, 5x3x2 cm stora kristaller som kan infogas i kristalldatorn eller i en särskild läsare för en biodator. Varje kristall lagrar 250 tetrabyte information.

BIODATORER

Biodatorn är en skrymmande anläggning kopplad till ett komplicerat livsuppehållande system. Själva datorn består av biomassa, odlad för att anta en funktionell likhet med den mänskliga hjärnan. Anläggningen består av en tank med näringslösning där den grågröna, lätt pulserande biodatorn ligger. Permanenta uttag till interface och läsare för lagringskristaller finns inbyggda i datorn.

Biodatorernas processorer fungerar inte på samma sätt som kristalldatorer. De strukturerar bara delvis informationen binärt och utnyttjar i hög grad kemiska reaktioner för komplicerade bedömningar. När informationen lämnar datorn går den genom ett interface som strukturerar den i bytes och kodar den för läsning. Biodatorerna arbetar med elektriska impulser istället för fotoner. Det gör dem lite långsammare än kristalldatorer, men det kompenseras av deras stora flexibilitet. Inte ens konstruktörerna är helt säkra på hur biodatorn fungerar, lika lite som de förstår sig på sina egna hjärnor helt och fullt.

Till skillnad från kristalldatorer kan en biodator hantera motsägelsefull, paradoxal information utan att låsa sig. Den kan anta flera motsägelsefulla perspektiv i sin databehandling och sedan syntetisera dem på samma sätt som en mänsklig hjärna. Men den förmågan gör också maskinen känslig. Det inte ovanligt att biodatorer

drabbas av existentiella kriser som gör att de slår av sina egna livsuppehållande system. Viktig data från en biodator bör därför lagras i kristallmedia om något skulle gå fel.

CYBORGTEKNIK

Under och strax efter 2020-talets politiska kriser experimenterade många militärorganisationer med cyborgdatorer — mänskliga hjärnor infogade i en informationsbehandlande struktur. Det var en föregångare till biodatorerna, som vid den tidpunkten inte var tekniskt genomförbara. Cyborgdatorer konstrueras inte längre, men enstaka exemplar kan fortfarande finnas kvar inom gamla korporationer eller på militära installationer.

De fungerar i princip som biodatorer, men med en betydligt större riskfaktor, eftersom biomassan består av mänsklig hjärnvävnad som har plockats ut ur en levande människa. Det är snarare regel än undantag att cyborgdatorer drabbas av svåra psykiska störningar som ofta omöjliggör deras användning helt och hållet.

NEURONINTERFACE

Ett neuroninterface är en direktkoppling mellan datorn och hjärnan. Ett mioplant är en avancerad form av neuroninterface. Enklare modeller överför bara informationen från datorn direkt till hjärnan och vice versa. Människan kan ge datorn ett kommando genom en tanke och får svaret inlagt i hjärnan.

Det finns två slags neuroninterface — kabel och radio. Ett kabelinterface är kopplat till ett urtag i handleden. I urtaget kopplar ägaren upp sig mot datorn. En handledsdator bärs ofta över urtaget på handleden och är konstant kopplad till ägarens hjärna. Ett radiointerface kan användas för att kontakta vilket system som helst i staden över det reläsystem av sändare som finns utplacerat. Det krävs en särskild licens för att installera ett radiointerface, eftersom reläsändarna framför allt är avsedda för polisen och säkerhetsstyrkorna.

MJUKVARAN

Kunskaperna i dataprogrammering har växt i takt med att nya, snabbare maskiner har utvecklats. Största delen av programmeringen sköts av program. Bara mycket komplicerade program eller kontroller av pilotprogram görs av människor. Utvecklingen har gjort att mycket få människor har de kunskaper som krävs för att designa nya program. De flesta modifierar bara äldre program eller gör ändringar i förslag som kommer från en datoriserad programmerare. Det leder naturligtvis till en viss stagnation. Ingen kan begära att en dator ska vara nyskapande. Inför risken att programmeringsbranschen ska låsa sig helt jagar de flesta korporationer efter skickliga programmerare som har överblick också över mycket stora och komplexa programstrukturer och kan föreslå genomgripande förändringar. Enstaka programmeringsgenier är kända för att ha skapat sig förmögenheter hos desperata korporationer.

Sådana problem drabbar naturligtvis inte den vanlige användaren, som pratar med sin dator och inte har en aning om hur den ser ut inuti. Många människor tror faktiskt att datorerna är ett slags levande varelser.

MASKINTYPER

Här följer en översikt över de vanligaste datorerna, hur de ser ut och vad de kan användas till. Vi börjar med det enklaste och går uppåt i komplexitet.

HANDLEDSDATOR

Ser ut som ett vanligt armband. Innehåller en kristalldator med 500 tetrabyte minne. Handledsdatorn styrs av bärarens röst eller av ett neuroninterface. De röststyrda är kodade att bara lyda sin ägares röst. Svaret presenteras muntligen med en röstsimulator eller i en holoprojicering som kan göras så stor eller liten som bäraren önskar. Datorn drivs av långlivade batterier (Supraledarna har gjort batterierna extremt långlivade. De räcker vanligen längre än sina ägare.)

Standardmodellerna innehåller en liten databank (av ungefär samma omfång och

typ som ett nutida uppslagsverk), kalkylator, adress- och nummerregister och en telelänk. Den kan fogas in i en större dator och fungera som terminal. Större modeller kan kompletteras med holovideo, stora databanker och avancerad programvara.

HEMTERMINAL
Alla har en hemterminal. Den är inbyggd i alla lägenheter och syns i vanliga fall inte. Den anropas med rösten och svarar med röstsimulator och holoprojektion. Hemterminalen kan användas för allt i hemmet. Den styr lås, larm, ljus, värme, musikanläggning och alla hushållsmaskiner. Den används för penningtransaktioner, varubeställningar och kommunikation med omvärlden. Den innehåller holovideo och spel.

Standardmodellen är en kristalldator med 250 tetra ROM och 500 tetra RAM.

TELECOM
De röda telecomautomaterna har stor databearbetningskapacitet, men fungerar mest som vanliga telefonautomater. De kan sända bara rösten eller ge en holografisk bild av dem som talar med varandra. De innehåller adress- och nummerregister för hela DaiTokyo (tyvärr uppdateras registren sällan och stämmer oftast bara till hälften).

NÄTVERK
Kristalldatorer i nätverk används ofta för att bilda en stor, snabb maskin enligt transputormodellen. Korporationerna brukar köpa in mellanstora kristallmaskiner och koppla dem i nätverk. Som mest kan flera tusen maskiner samköra som en enhet. Det ger mångdubbelt större kapacitet än vad de största stordatorerna kan generera och är den vanligaste modellen för kristalldatorer.

STORDATORER
Med stordatorer menar man megakorporationernas biodatorer eller de stora kristallmaskinerna som används för ett visst arbete. Stordatorer har vanligen stor kapacitet för artificiell intelligens, något som är svårt att åstadkomma i ett kristallnätverk. De stora AI-maskinerna har individuell programvara designad av mänskliga programmerare. De kan bearbeta 100-tals tetrabyte information simultant och är kopplade till gigantiska minnesbankar.



DAITOKYO

Äventyren kan utspela sig i vilken stad som helst. Ni kan naturligtvis använda den som er kampanj pågår i. Jag har placerat handlingen i DaiTokyo där jag har haft ett tidigare äventyr. Jag inbillar mig att det finns någon slags poäng i att återkomma till samma plats och beskriva den lite noggrannare. Dessutom är det alltid krångligt att flytta på sina rollpersoner. Den som vill flyttar lätt händelseförloppet någon annanstans. DaiTokyo finns beskrivet i äventyret Dårarnas ö, men jag upprepar det viktigaste här för dem som inte har läst det.

DaiTokyo består av de äldre stadsbildningarna Tokyo, Kawasaki, Yoko, Chiba-Disney, Choshi och Utsunomiya, som breder ut sig i alla riktningar från ett centrum vid den trögflytande Tokyobukten.

Åtta industrikonglomerat (zaibatsu) kontrollerar 70 procent av stadens produktion och handel. Övriga 30 procent är uppdelade på hundratusentals underleverantörer.

Hälften av stadens invånare arbetar för De åtta stora, som de största bolagen kallas, eller för deras dotterbolag. De tillhör medelklassen och den välbärgade arbetarklassen. Underleverantörernas anställda för ett mer osäkert och knappt liv utan den sociala trygghet som zaibatsu erbjuder.

Staden har en central administration som sköts av De åtta stora. Varje zaibatsu har ett antal ledamöter i administrationens styrelse, antalet beroende av bolagets del av stadens BNP. Ordförande för styrelsen är hans kejserliga höghet Hitamoto II, Solens son och gudarnas företrädare på jorden. Utan konkurrens störst inflytande har Mitoshi med sina 21 procent av BNP. Bolaget är nära knutet till den kejserliga familjen.

Förutom styrelsen finns en kongress, också den med ledamöter från de åtta stora. Den som har tillräckligt stort ägarinflytande över någon zaibatsu har automatiskt en plats i kongressen. Där sitter av naturliga skäl huvudsakligen styrelseledamöter för fonder och stiftelser, men också en del privatpersoner med stora andelar i någon korporation.

Kongressen har liten beslutande makt. Den har i huvudsak att godta eller avfärda

förslag som läggs fram av styrelsen.

InterPol Dai-Tokyo är knuten till respektive bolag, men har ett gemensamt rådgivande utskott för att samordna verksamheten. InterSäk, säkerhetspolisen, är direkt underställd centralstyrelsen.

Centrala Tokyo upptas av De åtta storas huvudkontor, som ligger i en krans runt det kejserliga palatset. I anslutning till huvudkontoren ligger också Centraladministrationens lokaler.

En fungerande tunnelbana förbinder olika delar av kontoren i centrala Tokyo. Säkerheten är stenhård. 25 000 SVOT säkerhetsvakter bevakar kontoren i Tokyo Central mot sabotage. Tungt beväpnade vakter i svarta rustningar med zaibatsus mon på ryggen står i varje hörn. Inga tiggare eller utblottade kan ta sig in i kontorsblocken. Brottsligheten (den ekonomiska oräknad) är försumbar. Bolagen skyddar de sina. Alla utan fungerande ID-kort och ett godtagbart ärende åker ovillkorligen ut, efter en hårdhänt utfrågning.

Runt kontorsblocken trängs det låga Tokyo. Enkla hus på femtio eller hundra våningar klättrar upp längs glas- och betongväggarna på bolagskontorens sidor. Ett gytter av låga och höga hus bildar de nöjeskvarter och köpcenter som omger kontorsblocken. Ett hav av glimmande neonskyltar möter besökaren. Här finns småbutiker, kvartersbadhus, nöjeskvarter för alla smaker — noh-teater, europeisk opera och balett, teater, film, simsenseföreställningar, musik av alla upptänkliga slag, geishahus, badhus, tehus, bordeller, bodybombing, sumo-brottning, car-war arenas, klubbar och barer i alla prisklasser. Allt insvept i ett neonljus dygnet runt, eftersom himlen döljs av bolagskontorens höga väggar som skuggar den låga staden. Tungt beväpnade vakter bevakar alla uppfarter till kontorskomplexen. Här och var går hissar eller svävarnedfarter ned. Bolagsfolket kommer gärna ned till Låga staden för att ta en drink och slå runt efter jobbet.

De flesta restaurangerna, klubbarna och barerna är stängda för utlänningar. Många är privata klubbar som kräver medlemskort eller inbjudan från en medlem för att man ska komma in. Bara de skummaste krogarna tar emot vem som helst utan frågor.

Utanför bolagskontoren, i de gamla hamnkvarteren i Tokyobukten, ligger Rehabiliteringszon A. Det ska i teorin vara ett helt avspärrat område dit svåra brottslingar förvisas för gott. Mat och andra förnödenheter släpps ned med helikopter och kanalerna runt Rehab är minerade. Men i praktiken är inte området helt avspärrat. Knarksyndikaten har fabriker inne i Rehab A och syndikatens ledare kan röra sig tämligen fritt ut och in.

Utanför centrala Tokyo finns bostadsområden, produktionsenheter och underleverantörer. Närmast centrum har De åtta stora sina förstklassiga bostadsblock för viktiga anställda. Längre ut, miltals mot norr och väster, bor vanligt folk inträngda i små lägenheter. Österut, längs kusten, finns stora anläggningar för algproduktion, syntifisk- och skaldjursodling. På andra sidan Tokyobukten, i Chiba, finns anläggningar för bioteknik och läkemedelsproduktion.

Insprängd i bebyggelsen finns naturreservat som ägs av bolagen och utnyttjas av ägare och styrelseledamöter. Fuji-reservatet söder om Tokyo ägs av Mitoshi och rymmer sommarbostäder för företagets ledning och den kejserliga familjen.

Brottsligheten är låg i hela Dai-Tokyo. Undantag är RehabZonen, glädjekvarteren runt centrala Tokyo och de lägsta våningsplanen (tio och ned) som är lika förslummade som överallt annars. Ordningen upprätthålls av MetroPol i blå uniformer. InterPol kontrolleras av De åtta stora och bär färgade armbindlar med respektive bolags märke till sina svarta uniformer.

Censuren och bolagskontrollen är starkare än i andra städer. Ingen bolagsfientlig litteratur kan tryckas, annat än möjligen på kopieringsapparat med risk för dödsstraff. Filmer, konst, video, simsense — allt har gått igenom bolagscensuren.

Efter en serie svåra upplopp bland forskare och intellektuella, det senaste 2077, är alla med högre utbildning noga registrerade och kontrolleras löpande av InterPol. Subversiv verksamhet är belagd med hårda

straff. Ej bolagsanknuten utbildningsverksamhet, också på mycket elementär nivå, är förbjuden.

FAKTA

(lätt åtkomliga via närmaste dataterminal)

Invånarantal: 2 000 000 000
Markyta: 65 000 kvm
Befolkningståthet: 30 770/kvm
Viktiga industrikonglomerat (% av DaiTokyos omsättning):
Mitoshi (21%)
Fuji Invest (15%)
Seikan (9%)
Danwei (6%)
Daikochi Kokyu (6%)
Sumaisan (5%)
GenTech (5%)
Ford-Nissan (4%)
Rättslig status: % av befolkningen: medborgarstatus (D-A+)

- Full rättslig immunitet: 0.0000025%: A+
(ej åtalbar för några brott)
- Partiell rättslig immunitet: 3%: B-A
(åtalbar för spioneri, bolagsfientlig verksamhet, mord på medborgare klass C+, grov förskingring)
- Fullt rättsskydd: 72%: C
(åtalbar för samtliga brott)
- Rättslös: 25%: D
(åtalbar för samtliga brott, själv ej godkänd som målsägande inför domstol)

Arbetslöshet: 12%
Exportvaror: Cybernetik, elektronik, bioteknik, läkemedel, maskindelar, androider, robotar, replicdjur, svävare och markfordon
Importvaror: Alla industriråvaror, livsmedel, textiler, lyxartiklar, utländsk arbetskraft
Valuta: NeoYen (N¥)
Språk: Japanska, CityTalk (blandning av japanska, engelska och franska) Många talar engelska och franska.
Datatrafik: Utvecklat Cyberkosmos med koppling till alla viktiga företag. Stabila datalinjer till Singapore, Hongkong, Shanghai, Bombay, Fiji och San Francisco.
Kommunikationer: Monorail expresståg. Effektiva flyglinjer. Tunnelbana.

DATAINSAMLING I DAITOKYO

Ett ofta återkommande problem i rollspel placerade i modern miljö eller en tänkt framtid är hur man samlar information och var man kan få tag i fakta. Ofta tycker spelarna att man borde kunna få fram precis vilka konfidentiella uppgifter som helst bara genom att prata lite med en dataterminal. En spelledare utan vana vid faktainsamling i verkliga livet kan ha svårt att tänka ut vilka databanker, institutioner och människor som kan ge rollpersonerna ledtrådar när de söker information.

Därför har jag sammanställt lite källor som kan vara rimliga i en storstad 2090. Det är bara ett axplock av vad som rimligen finns i ett sådant väldigt samhälle. Spelledaren kan utan att tveka lägga till tusentals databanker, mystiska institut och organisationer, kunniga människor och privata bibliotek.

Glöm inte att personliga kontakter är den bästa kunskapskällan. Hemlig information är nästan omöjlig att komma över utan de rätta kontakterna. Uppmuntra rollpersonerna att blanda sig i det sociala livet och lära känna folk. Det blir roligare rollspel och känns riktigare.

CENTRALDATABANKEN

Centraldatabanken grundades år 2077 och har löpande förnyats och kompletterats sedan dess. Den administreras av zaibatsus gemensamma administration genom Centraldatabyrån, som leds av Fuji Invests pensionerade VD Hirato Michima.

CDB ska innehålla alla offentliga fakta om DaiTokyos företag och civiladministration. Men under de dryga tio åren sedan -77 har bara hälften av uppgifterna hunnit registreras. Man arbetar fortfarande med kompatibilitetsproblem mellan olika registersystem. Mycket data måste kodas om innan det förs över.

Trots det är CDB den enklaste och bästa källan till öppen information om staden. Där finns adressregister, bolagsstrukturer, ägarförhållanden, kartor över staden, alla lagtexter utskrivna, domstolsbeslut och

andra offentliga juridiska beslut, register över myndighetspersoner och deras befogenheter och mycket mer. Alla dataterminaler kan gratis kopplas upp mot CDB.

INSTITUT OCH ORGANISATIONER

DaiTokyo vimlar av mystiska fonder, institut och organisationer ägnade åt ett eller annat område. De har ingen skyldighet att lämna ut information, men pratar man med rätt person eller lämnar en lagom stor donation brukar det gå att få fram den information man vill ha. Här är bara ett litet urval av de organisationer som rollpersonerna kan ha nytta av.

ANTIKVARISKA SÄLLSKAPET

Samlar information om sällsynta antikviteter. Sällskapet känner till vilka företag och privatpersoner som äger de allra mest värdefulla konstverken, juvelerna och antikviteterna. De kan också berätta vad gamla bokverk, numera ansedda försvunna, och överlevande teknologiska föremål finns.

Sällskapet leds av en förtjusande äldre dam, Fukuyama Kimi. Hon kräver namn och personnummer på alla som söker en uppgift om något föremål. Hon meddelar sedan föremålets ägare vem som har frågat efter det. Informationen är gratis, om den inte kräver en stor arbetsinsats från Fukuyama-san. Då förväntar hon sig en mindre donation till sällskapet.

FANKLUBBAR

Alla berömda eller halvberömda människor i DaiTokyo har en fan-club. Det gäller inte bara artister, utan också viktiga företagsledare, fotomodeller, forskare, religiösa ledare (DaiTokyo har 450 000 registrerade religiösa sekter och samfund) och kända brottslingar. Fan-klubbar har osannolika mängder information om personen de tillber. De känner till hans eller hennes matvanor, vänner, dagliga rutiner, planer och förflutna.

(Om celebriteten råkar illa ut efter rollpersonernas besök på fan-klubben, risker hjältarna att jagas av fanatiska fans som inte viker för något och är fast beslutna att döda dem på plågsammast möjliga sätt.)

FORSKNINGSSTIFTELSER

DaiTokyo har 123 456 registrerade vetenskapliga stiftelser och säkert lika många oregistrerade. De har register för allt från Kalle Anka-kunskap till relativ partikelfysik. De flesta delar gärna med sig av sin kunskap mot en liten ersättning till stiftelsen.

Deras register varierar från helt obevakade till osannolikt överdrivet skyddade (om stiftelsen har någon fanatisk hacker i ledningen).

FÖRENINGEN FRIA FORSKARE

FFF har en databank där vetenskapliga rön stulna från olika företag publiceras. FFF anser att den fria forskningen hotas av företagens sekretessregler. Föreningen har medlemmar bland forskare inne på storbolagen, som pulicerar rön från det egna företaget. FFF ger också ut tidskrifter av gammaldags snitt, tryckta på papper. Alla information är kostnadsfri. Databanken flyttas med jämna mellanrum för att inte upptäckas av myndigheterna. Modemnumret distribueras av Fria forskares kontaktnät, som har en stor del av DaiTokyos forskarkår som medlemmar.

FÖRSÄKRINGSBOLAGEN

Har uppgifter om fastighetsägare, fordonsägare och ägare till värdefulla föremål i största allmänhet. Försäkringsbolagen lämnar naturligtvis inte ut några fakta frivilligt, men det finns mindre nogräknade tjänstemän som är mottagliga för feta mutor.

Registren är hårt bevakade, men en skicklig cyberspacer kan ta sig in.

POLISREGISTREN

Innehåller fakta om brottslingar, brottsoffer, vapeninnehavare, personer satta under bevakning och all annan polisverksamhet. Registren är naturligtvis hemliga, men alla poliser är inte omutbara. Polisens datorer innehåller också kartor över häkten och anstalter och rutiner för patrullering, fångtransporter och stickprovskontroller. Men sådana data kan man knappast muta någon polis att lämna ut (om man inte betalar osannolika summor peng-

ar, och då kommer polisen antagligen misstänka att han senare kommer att bli likviderad och backa ur ändå.) En mycket skicklig cyberspacer kan ta sig in i polisregistren (till exempel för att radera uppgifter om sig själv) men åker han fast ligger han illa till. Polisen har torpeder i sina register, som går direkt ut och dödar misshagliga inkräktare.

YAKUZAS ARKIV

Se nedan för mer information om yakuzas. Deras register är osannolikt hårdbevakade, med vidrigare fällor än de polisen använder. Yakuza har toppnamnen inom cyberspacing i sin tjänst. Risken att några små klantiga rollpersoner ska lyckas ta sig in är inte stor.

DIGIT SQUARE

På datatorget, en avsides belägen plats i cyberkosmos, säljer cyberspacers sina tjänster och lämnar ut information. Här är all tänkar digitaliserad information åtkomlig för rätt pris. Skickliga spacers kan ta sig in i de mest hårdbevakade, väl dolda systemen och hämta ut information åt en beställare. Men billigt är det inte.

PRIVATDETEKTIVER

Det finns två slags privatdetektiver, registrerade och illegala. De registrerade åtnjuter myndigheternas och yakuzas beskydd och sysslar mest med att spåra otrogna äkta makar och bortsprungna barn. De är skyldiga att inrapportera alla fall till myndigheterna och kan inte ägna sig åt någon korporationsfientlig verksamhet.

De illegala tar sig an vilka uppdrag som helst, bara de ger mycket pengar. Illegala detektiver riskerar att gripas av myndigheterna eller avrättas av yakuza. Det gör dem tämligen desperata och benägna att ta vilka uppdrag som helst, bara de ger så mycket pengar att de kan hålla sig gömda ett tag efteråt.

En bra privatdetektiv har stora kunskaper om hur staden fungerar och känner många nyckelpersoner. Ingen privatdetektiv känner till hela staden. Alla har sina revir.

Vissa opererar bland den översta överklassen. De blir inbjudna till societetspartyn, känner zaibatsus ägare och högre tjänstemän och har information nog att utpressa DaiTokyos halva ledning. Det finns bara en handfull sådana detektiver — Mikyo Fayama, Jean-Luis Bonheure, Ikita Sate och ett par till. De är fruktansvärt dyra och utför ogärna uppdrag som kan få dem portade från överklassen.

Andra detektiver har specialiserat sig på en viss bransch. De kan ha kontakter och kunskaper inom databranschen eller musikindustrin eller den petrokemiska industrin. För att hitta en sådan specialist frågar man lämpligen någon som är insatt i den bransch man är intresserad av.

Ytterligare andra kan vara knutna till ett geografiskt område, där de opererar. Sådana detektiver arbetar ofta i den undre världen. De kan ha kontakter i Shibuya väst eller i Hideo eller i Ito Nord. En sådan detektiv kan man hitta genom att fråga runt på lokala barer och spelhallar.

UNDRE VÄRLDEN

Skurkar och banditer, barägare och gangsters, har information som rör den lägre undre världen. De vet vem som stal vad, vem som mördade vem, vem som är jagad av yakuza och varför, varför den klubben slog igen, varför den bordellen brann ned, och så vidare. Undre världens kunskaper är lokalt och ämnesmässigt bundna. Skurkarna i Yokohama uthamn har ingen aning om varför Hiro dödade Keith i Tokyo Central i går kväll. De håller sig strikt inom sitt eget revir. Specialister kan ha större kunskaper. En stor bordellägare i Ito vet kanske varför en bordellkedja i Shiba har fått slå igen, men han vet knappast varför knarkandeln i Rehab har stagnerat senaste månaden.

Information i undre världen kostar pengar. En främling gör oundvikligen bort sig, betalar för mycket och blir lurad. Risken att någon ska få reda på vem som har frågat runt om vad är också mycket stor. *There's no honor among thieves!*

YAKUZA

Yakuzakoncernen är DaiTokyos största brottskartell, med förgreningar över hela Fjärran östern. Yakuza tillhandahåller

många typer av informationsservice. I första hand bör man vända sig till Nihon Informal Information Center (NIIC), som håller till i Yakuzas högkvarter i Tokyo Central. NIIC kan för rätt pris tillhandahålla personregister, personkontroller, kartor över större företag, uppgifter om smugglingsleder, drogförsäljning och annan illegal verksamhet. Informationen är direkt knuten till yakuzas tjänster. Vill ett företag ha ut en karta över någon konkurrents anläggning för att genomföra ett sabotage, erbjuder sig yakuza att utföra uppdraget.

Yakuzakoncernen ser inte med blida ögon på konkurrerande brottslingar. De anser att alla bör rätta in sig i ledet. Också centraladmin och zaibatsu arbetar för att få in all brottslighet inom ramen för kartellen, för att på så sätt ha en förhandlingspartner vid kidnappningar och stölder och för att få en viss kontroll över den svarta handeln.

Frilansare som försöker köpa information av yakuza sticker alltså ut näsan ohälsosamt långt. Ska man hämta något där är det klokast att ha ett företag som täckmantel och hitta på en bra historia som bevisar att man på intet sätt hotar kartellens affärer och monopol.

DAITOKYO CYBERKOSMOS

DaiTokyo har ett väl utvecklat cyberkosmos som sträcker sig över hela staden, från zaibatsus huvudkontor ned till minsta nudelförsäljare och knarkhaj i slummen. Alla är anknutna till Nätet, stadens heltäckande datanät av optisk kabel.

Nätet administreras av NTN (Nihon Telecommunicative Network), ett företag som också administrerar de regionala datanät som finns i andra delar av Nihon. Alla har en hemterminal ansluten till nätet hemma. Den fungerar som en gammaldags telefon, men kan också användas för att hämta information ur databanker och arkiv, för att betala fakturor och sköta affärer. Den fungerar dessutom som en vanlig, mindre hemdator. En standard telecom har en 128-bitars processor och innehåller all programvara som behövs i ett vanligt hem. Varje medborgare är enligt lag skyldig att hålla sig med en hemterminal. De som inte har råd eller lust kan dras inför rätta och tvingas betala böter.

Överallt på stan finns dessutom röda telecomautomater med uppkoppling direkt mot Nätet. Vissa är pluggade för att hindra illegal direktkontakt via mioplant, men pluggen är lätt att avlägsna. Cyberspacers föredrar ofta att plugga in sig från terminaler ute på stan, för att slippa risken att bli spårade hem till den egna telecomen.

DaiTokyos nät domineras av De åttas väldiga sammanlänkade system. De fyller hela centrala cyberkosmos med sina labyrintiska palats av ogenomskinlig kiselkristall. Den som vill förflytta sig obehindrat i stadens cyberkosmos måste ha möjligheter att ta sig in i zaibatsus system.

De åtta har på senare tid blivit uppmärksamma på problemen med cyberspacers som går in i systemen. Många har hyrt egna spacers för att spåra och tillintetgöra infiltratörer och tjuvar. Varje företag med självaktning har en grupp spacers som används för att infiltrera andra företag och för att skydda de egna systemen.

Men de bästa och skickligaste är fortfarande frilansare. De gör grova pengar på att manipulera valutaflödet mellan korporationer och banker. Många av dem har luxuösa lägenheter dolda i de mer nedgångna delarna av DaiTokyo.

KARTA ÖVER CYBERKOSMOS

Kartan är en grov förenkling av cyberkosmos, som vanligen visualiseras i tre dimensioner. Här har vi valt att återge nätet i två dimensioner, då Äventyrsspels ekonomi inte tillåter oss att konstruera intrikata hologram. Zaibatsu och de viktigaste stora systemen finns med. Runt dem ligger småsystemen strödda, som små glittrande stenar. Mörkret mellan kristallerna genomkorsas av ljusstrålar med information, som av tydlighetsskäl har utelämnats här. Systemdelar som inte finns inlagda på officiella miokartor markeras med streckade linjer.

1. Mitoshi
2. Fuji Invest
3. Seikan
4. Danwei

5. Daikochi Kokyu
6. Sumaisan
7. GenTech
8. Ford-Nissan
9. Kejserliga administrationen
10. Centraladministrationen, högsta domstolen och korporationsförsamlingen.
11. Centraldatabanken.
12. InterSäk
13. InterPol
14. Metropol
15. Yakuza
16. Cybertown
17. Digit Square
18. American Naval Trading
19. Nippori Chemical Shiba
20. American Navals ej kartlagda delar:
20a. Camzana
20b. Tanegashima
20c. O Shima
20d. Hitashi
20e. Choshi
20f. Ito South
20g. Nakamura
20h. Tokyo Central
20i. Cyborgen i bas 2 O Shima

CYBERTOWN

Det var först på 2070-talet som cyberspacing blev en stor marknad i DaiTokyo. Enstaka spacers fanns tidigare, de första redan på 20-talet, men först på 70-talet började tillräckligt mycket pengar flyta in i verksamheten för att mioplants skulle kunna serietillverkas. Spacing är fortfarande en halvt illegal verksamhet, men eftersom alla korporationer tycker sig behöva spacers tolereras de, på samma sätt som yakuza tolereras för att de tillhandahåller droger och prostituerade.

Cyberspacers har skapat sig sin egen, halvillegala värld i de dunkla gamla komplexen i Shinagawa i södra Tokyo Central. Ursprungligen var Cyber Town en tillflyktsort för Cossers, folk som drabbats av COS på grund av för mycket cybernetik. Halvtokiga robotar och en del annat löst folk samlades också i de vindlande, smala gångarna som fyller de undre 100 våningarna i Shinagawa. Området beboddes ursprungligen av båtflyktingar från Fiji, men vartefter de flyttade ut, flyttade cyberfolket in. Området är mycket slitet. De undre planen är byggda i början av 2000-talet och det är inte ovanligt med ras som dödar flera tusen människor. På 70-talet kom cyberspacers, som mutade in en egen enklav i området. På senare tid har också en hel del mutanter med psioniska krafter sällat sig till spacerkolonin. De har upptäckt att deras krafter, tillsammans med spacers kunskap och programvara, är närmast oslagbar när det gäller att manipulera system i cyberkosmos.

Myndigheterna har inget intresse av att gå in och rensa i Cyber Town. Många genialiska tekniker och spacers håller till där, och zaibatsu vet att de kan vända sig dit när de vill ha okonventionell hjälp med tekniska problem.

Med hjälp av pengar som rymdpirater och framgångsrika konsulter har samlat, har delar av Cyber Town levt upp. Vad som utifrån ser ut som en fasansfull slum visar sig rymma otroligt luxuösa områden bebodda av spacers som har mer pengar än de rimligen kan göra av med. Ekonomiskt har också Cyber Town blivit en makt att räkna med. InterPol får bra betalt för att inte lägga sig i Cyber Towns affärer. Den lokala MetroPol ägs av spacers och av rika handlare i illegal elektronik. Den största leverantören av mioplants och programvara för spacers, Naval Engineering (ett dotterföretag till American Naval Trading), har börjat oroa sig för att frilansarna i Cyber Town har fått för stor makt och hotar den bolagskontrollerade marknaden.

Cyber Town breder ut sig runt Shinagawa Station, en stor tågstation söder om Tokyo Central. Från stationen går gamla, skraltiga hissar några hundra våningar upp och ned. Våningarna under stationen breder Cyber Market ut sig med sina trånga gränder och stånd. Över Shinagawa ligger slumkvarter med cossers och förrymda robotar. Där är en labyrint av gångar, trappor och ramper i sliten stål och betong som sträcker sig flera hundra våningar upp. Inga hissar fungerar här. Till och med nödbelysningen har gett upp i stora områden. Galna

cossers ligger i bakhåll för tanklösa vandrare.

Till skillnad från övriga DaiTokyo ligger inte de lyxigaste våningarna högst upp i Cyber Town. Det är i stället Sanctuary, nedbäddat i marken i hjärtat av Cybert Town, som rymmer de lyxigaste lägenheterna och butikerna. Under Cyber Market sträcker sig ringlande gångar med barer, småbutiker och små industrier ned mot marken. Längst ned finns Sanctuary.

VIKTIGA PLATSER I CYBER TOWN

COSY VILLAGE

Cosy Village är den äldsta delen av Cyber Town. Den breder ut sig våningarna över Shinagawa Station, i trånga, förvirrande gångar av sönderfallande betong och rostigt stål. Här lever svåra COS-fall och förvirrade robotar sina korta, våldsamma liv. Området hyste ursprungligen bostäder och kontor för Ford-Nissan, men korporationen har gradvis flyttat sina lokaler högre upp och byggt vidare ovanpå de gamla komplexen. Det blir billigare att bygga nytt uppåt än att restaurera eller riva det gamla.

De äldsta delarna av Cosy Village ligger därför precis över Shinagawa Station. De är uppemot 100 år och mycket förfallna. De byggdes i början av rymdåldern och har tagit inspiration av dåtidens rymdstationer och skepp. Korridorerna är smala och kala, ofta markerade med falnad färg för att man inte ska tappa bort sig. Rum och lokaler är geometriska och ger ett sterilt intryck. Något hundratal våningar längre upp börjar Cossers och robotar blandas med reservdelsreparatörer och fattiga underleverantörer som arbetar åt Ford-Nissan. Ytterligare något hundratal våningar upp kommer man till zaibatsus nuvarande lokaler – rena, vackra och människovänliga.

CYBER MARKET

I ett gammalt parkeringshus alldeles under Shinagawa Station, 30 våningar högt och ett par kvadratmeter vitt, säljs allt inom cybernetik. Här finns begagnade delar som utfattiga satar sliter loss från sin egen kropp för att sälja. Här finns tekniker som kan modifiera och bygga om allt för rätt pris. Här finns reservdelar till cybernetik som inte har tillverkats på 50 år. Name it. You got it. Här är ständigt tjockt med folk mellan stånd och små affärer. Det är lätt att förirra sig i labyrinten.

I en särskild avdelning på plan 24–28 säljs robotar och fordon av alla upptänkliga slag.

Den som ska köpa dyra, specialdesignade prylar gör klokt i att besöka Watts, som har sitt lyxiga kontor i anslutning till Cyber Market.

WATTS CYBERNETICS

Ikosara Watts är en av de största leverantörerna för illegal cybernetik. Han har hemliga leverantörer inom alla korporationer och köper upp delar över hela Stillahavsområdet och Fjärran östern. För rätt pris kan man köpa sig en helt ny kropp eller låta bygga om sig till en bandvagn beväpnad till tänderna (även om COS naturligtvis blir katastrofalt). Watts har kontakt med alla de bästa cyberteknikerna och kan förmedla kontakter för installation också av mycket avancerad cybernetik. Han säljer också specialdesignade robotar.

Köpare av enkel och billig cybernetik göre sig icke besvär med Watts. Han säljer bara riktigt dyra grejor.

RICKS CAFÉ CYBERNETIQUE

Ricks är träffpunkten för de stora inom cyberspacing. Här träffas giganterna, som tjänar gigayen på sina manipulationer av valutaflödena och bor i väl dolda lyxvåningar långt inne i Cyber town. De skyltar inte med sin rikedom, utan går klädda i slitna overaller eller punkkläder. Ricks är en sliten, till synes ordinär bar med roulette och musik.

Ricks ligger i marknivå, i ett gammalt hus som har byggts in i senare komplex. Alldeles i närheten öppnar sig en av nedgångarna till Sanctuary. Bara medlemmar släpps in.

MEAT SQUARE

Platsen har döpts av skickliga cyberspacers som med upphöjt förakt ser ned på löneslavarna som trälar för zaibatsu för att skapa sig ett drägligt liv. Rymdpiraterna

och genierna som håller till på Ricks, föraktar de stackare som tvingas hänga på Meat Square för att tjäna sitt levebröd. Här säljer spacers och andra frilansare sina tjänster till hågade spekulanter. Meat Square är en gammal köparkad som huvudsakligen befolkas av spelautomater och sjaskiga kaféer. Hit kommer korporationernas hajar för att köpa spacers eller skickliga crackers som vågar ge sig på konkurrenternas system. Bara billiga, yngre spacers och crackers utan mioplant hänger här. De dyra arbetar bara för dem som lyckas kontakta dem mer diskret, eller håller sig helt borta från den föraktliga lönemarknaden.

Meat Square ligger några plan under Cyber Market, i ett område med sämre spelklubbar och nedgångna bostäder.

SANCTUARY

Här bor de främsta bland spacers och crackers. Sanctuary är ett gammalt bostadskomplex, ursprungligen ägt av General Motors. Det ligger strax under markytan, mitt inne i Cyber Town och är bara åtkomligt genom de vindlande gångarna som genomkorsar byggnaderna runt om. Spacers är paranoida och inbillar sig ständigt att zaibatsu är ute efter dem. Med Cyber Towns slingrande gränder som bålverk mot resten av staden känner de sig relativt trygga.

Sanctuary är ett lyxkomplex, helt i klass med de bästa rekreationsorterna runt Fujisan och Mitoshis ägarbostäder på toppen av skyskraporna i Tokyo Central.

AMERICAN NAVAL TRADING (ANT)

Megakorporationen American Naval spelar huvudrollen i de båda följande äventyren. Med hjälp av manipulerade mioplants och en särskild sorts avatarer håller ANT på att kapa åt sig allt större delar av makten över DaiTokyos cyberkosmos. Rollpersonerna dras in i företagets affärer, samtidigt som de ser hur ANT får allt större makt över staden runt dem. American Naval hör inte till DaiTokyos åtta stora, men är ändå en korporation med stort inflytande. Den utvecklades ursprungligen ur den militära organisation som USA höll i Nihon under krigen och vidare in på 2000-talet. ANT är fortfarande i huvudsak en militär organisation, som hyr ut sina tjänster till zaibatsu. Den är känd för sina skickliga kommandostyrkor.

American Naval är, vid sidan av Fuji Military och GenTech Shanghai, Fjärran österns största producent av säkerhetssystem och militär utrustning. Företaget ligger också långt fram i utvecklingen av interaktiv datakommunikationsutrustning, framför allt implant av den typ som kallas mioplants.

ANT:s verksamhet är till största delen hemlig och förlagd till forskningsbaser och träningsläger i de gamla amerikanska militärområdena, insprängda i DaiTokyos bebyggelse eller på öarna i havet utanför kusten.

American Navals stora militära betydelse har gett korporationen unika förmåner som andra mellanstora bolag saknar. ANT är remissinstans för alla förslag från admins styrelse. En ANT-representant sitter alltid med i DaiTokyos kongress, oavsett hur stor del av stadens BNP American Naval har. Korporationens finansiella resultat redovisas inte inför DaiTokyos ekonomiska utskott på samma sätt som sker med andra bolag.

American Naval styrs av en liten elit i toppen och kännetecknas av militär kadaverdisciplin. De anställda är barnbarn och barnbarnsbarn till de sista amerikanska soldaterna i Nihon. I American Naval har de skapat sig en egen enklav i den sjudande japanska storstaden. De har behållit sin militära hierarki och sina egna värderingar

AMERICAN NAVAL I CYBERKOSMOS

American Naval Trading är det enda företaget i DaiTokyo som har satsat stora forskningsresurser på cyborgdatorer — datorer baserade på interaktion med mänskliga hjärnor. Inga andra bolag har några seriösa projekt löpande på det området. Det bedöms som alldeles för svårbemästrat och ofruktbart jämfört med vanliga bioprocessorer.

ANT har en lång tradition inom cyborgforskningen. Redan i samband med rymdkolonisationen på 2020-talet förlade USA:s krigsmakt sin forskning kring cyborgdatorer till baser i havet utanför Nihon och till stationer i asteroidbältet. En fungerande prototyp byggdes och finns fortfarande i funktion i en djuphavsbas utanför DaiTokyos kust, vid ön O Shima. Den har kontakt med system i asteroidbältet, som överlevde rymdkrigen. Ytterligare cyborgdatorer är under konstruktion i DaiTokyoområdet, bland annat på amerikanska flottans rymdbas på ön Tanegashima utanför kusten.

Cyborgdatorer har den unika, och svårförutsägbara, egenskapen att utvecklas och förändras om de körs under flera års tid. ANT:s maskin i djuphavsbasen har haft 60 år på sig att utvecklas. På ett tidigt stadium gjorde den sig av med den mänskliga besättningen på basen där den är installerad och började sköta saker efter eget (egna?) huvud(en) med hjälp av robotar. Den har fått kontroll över en stor del av ANT:s verksamhet. Cyborgdatorn har byggt ut systemen runt sig, men hållit dem dolda för andra företag. Den har skapat en osynlig del av cyberkosmos där den kan operera i det tysta. Den kan hålla sig dold genom att ha få kopplingar till omvärlden och inte finnas med i kartmodulerna i några mioplants.

Från sin dolda position planerar den sitt övertagande över resten av cyberkosmos. De hjärnor som en gång bildade cyborgdatorns hjälpprocessorer har under årens lopp förändrats och glömt världen utanför datasystemen. De ser systemen som det primära, det verkliga, och världen utanför som en skugga projicerad av datasystemen. De tänker ta kontrollen över systemen och därmed över världen utanför.

SYSTEMEN

Största delen av American Navals datasystem ligger dold i vita fläckar av cyberkosmos. Som spindeln i nätet finns cyborgsystemet i havet utanför O Shima. Ytterligare ett stort system finns på Tanegashima. Där installeras nu cyborgfunktioner. Cyborginstallationer projekteras också i Hitashi, Shochi, Tokyo Central (dolda delar av Nippori Chemical) och i Camzana, den amerikanska militärens gamla huvudbas där största delen av personalen fortfarande finns samlad.

Rollpersonerna kan bara få reda på hur de dolda systemen ser ut genom att koppla upp sig på en terminal direkt knuten till någon av ANT:s stordatorer. I det andra äventyret får de möjlighet att göra det på Tanegashima.

BIOAVATARER

För att lyckas med det har cyborgen experimenterat med att koda mänskliga medvetanden och föra in dem i systemet. Det liknar cyberspacerns sätt att visualisera systemet genom ett avatarprogram. Men de kodade medvetandena befinner sig verkligen i systemet. De består av oerhört komplexa program uppbyggda för att kopiera en människas medvetande. De befinner sig alltid i cyberkosmos och blir mycket skickligare än vad någon cyberspacer kan hoppas bli.

Genom de mänskliga medvetanden som de har fört in i systemen tänker cyborgdatorn på USA:s gamla bas ta kontrollen över DaiTokyos cyberkosmos och styra zaibatsu genom datasystemen. Den är också i färd med att konstruera flera nya cyborgdatorer. Längst har den kommit med ett system i den gamla rymdbasen på Tanegashima. Företaget har kopierat in skickliga cyberspacers, som redan är vana att röra sig i cyberkosmos, och skapat systemresidenta program av deras medvetanden. De residenta programmen blir naturligtvis inga levande människor. Stora delar av hjärnprocesserna är omöjliga att koda. Men resultatet blir ändå självstyrande program med en överlägsen förmåga att röra sig i cyberkosmos.

De cyberspacers som har ingått i experimentet har sedan använts som referensmaterial. Deras utveckling som cyberspacers har jämförts med programvarans utveckling. För att hålla sina cyberspacers under kontroll (de är kända för att vara bångstyriga figurer utan större bolagssolidaritet) har ANT opererat in en särskild typ av mioplant i dem. ANT:s datorer kan sända kontrollsignaler som går direkt in i

spacerns hjärna och tvingar honom eller henne att utföra vissa saker. Det här var naturligtvis inte ANT:s spacers medvetna om när de fick sina mioplants insatta. (De två rollpersoner som får mioplants installerade i äventyret "Flykt genom nätet" har också implants som kan kontrolleras av ANT:s cyborgdatorer). Några spacers protesterade våldsamt när de kom underfund med vad de användes till. De har avlivats av ANT och försvunnit ur alla register. Enstaka spacers har lyckats fly ur ANT:s klor, men de måste undvika att koppla upp sig mot nätet för att inte bli spårade av företaget.

KONCERNFAKTA

En kontroll via närmaste terminal visar att företaget lyckas hålla sin verksamhet hemlig:

CENTRALDATABANKEN:

Bolag: American Naval Trading
Anställda: 25 000 redovisade anställda. Dr Yoko Sanyima vid Tokyo Political Institute bedömer att det faktiska antalet bör vara tio gånger högre.
Huvudkontor: Shiba-Disney, 15 99 546 KC, T 998 234.
Telecom: 890 7765 009
Produktionsanläggningar: (uppgift saknas)
Militära installationer: (uppgift saknas)
Huvudsaklig verksamhet: Militär service, militär produktion, integrerade säkerhetssystem.
VD: (uppgift saknas) ANT företräds utåt mot kongress och centralstyrelse av general Simon Hawkins.
Bolagsstruktur: (uppgift saknas)
Årlig omsättning 2090: (uppgift saknas)
Grundat: 2028

YAKUZA

Inofficiella källor kan bistå med något mer information. Den som kommer åt Yakuzas databanker får veta följande. American Naval kontaktas därefter av Yakuza, som säljer dem informationen om vem som gjorde sökningen:

Bolag: American Naval Trading
Anställda: 5-20 miljoner
Varav militär personal: C:a 3 miljoner
Öppen verksamhet: Bevakningsservice, militär produktion, integrerade säkerhetssystem.
Semilegal verksamhet under dotterföretag: Tillverkning av biokemiska stridsmedel, paramilitära aktioner, verksamhet i cyberkosmos.
Större helägda dotterbolag: Naval Cyber, Naval Electronics, Naval Engineering, GM Industries, NASA, Nippori Chemical.
Huvudkontor: Tanegashima, Camzana, O Shima (?)
Viktiga militära installationer: Tanegashima, Hitashi, O Shima, Camzana, Choshi, Ito South, Nakamura, Tokyo Central.
Kontaktpersoner: Öv. A. Berkstein — biokemisk prod.
Öv. D P Sicorro — paramilitära aktioner.
Öv.Lt. F Freedling — datasäkerhet.
Gen. M P Dowlers — infiltration.
Öv. K Crisp — militär teknik.

AMERICAN NAVALS EGNA DATABASER

Sanningen om American Naval kan rollpersonerna bara få fram från företagets egna databaser. På ön Tanegashima, där rollpersonerna hamnar i äventyret "Skuggor i Cyberkosmos" har de möjlighet att koppla upp sig mot en av ANT:s stordatorer. Annars har de ingen möjlighet att orientera sig och få fram information i de vita områden av cyberkosmos där ANT:s hårdbevakade system ligger dolda. Följande information är tillgänglig i ANT:s baser:

CENTRAL LEDNINGSGRUPP

ENLIGT BESLUT 89 09 15
Armégeneral Smyrna D Jenkins (Camzana)
Amiral Sidney Rowdon Sr. (O Shima)
General William Sidhurton (Tanegashima)
General Elizabeth Perrin (Choshi)
Generallöjtnant Dowry Fitzpatrick (Hitashi)
Generallöjtnant Patricia Okebura (Ito South)

Generallöjtnant Nicolae Johnson (Nakamura)
Generalmajor Rosemary Marking (Tokyo Central)

DISTRIKT

Åtta distrikt med regementsbaserna Tanegashima, Hitashi, O Shima, Camzana, Choshi, Ito South, Nakamura, Tokyo Central. Varje distrikt leds av en distriktsbefälhavare från armen, flottan eller flyget beroende på respektive vapenslags styrka och betydelse inom distriktet. Distriktsbefälhavaren företräder sitt distrikt i den centrala ledningsgruppen. Som överbefälhavare för koncernen fungerar armégeneralen.

AMERICAN ARMY TRADING (AAT)

Största enskilda delen i ANT-koncernen. Tidigare kallad US Army Japan. Sedan 2043 American Army Trading (AAT). AAT indelas i åtta regementsdistrikt vardera ledda av en generallöjtnant. Varje regementsdistrikt omfattar i genomsnitt 20 infanteri- och artilleridivisioner. De åtta distrikten samordnas av generalstaben på Camzana under armégeneralens ledning.
Högsta befäl: armégeneral Smyrna D Jenkins
Totalt manskap: 2,4 miljoner
Årlig omsättning: N¥ 645 000 000 000
Stabshögkvarter: Camzana
Verksamhetsgrenar: Militär teknik, militär service.
Helägda dotterbolag: Army Security, Armament Service inc, Donburi Chemical.

AMERICAN NAVAL TRADING

Andra största delen i ANT-koncernen. Tidigare US Naval Japan. Indelas i åtta distrikt under viceamiraler.
Högsta befäl: Amiral Sidney Rowdon Sr.
Totalt manskap: 1,3 miljoner
Årlig omsättning: N¥ 123 000 000 000
Stabshögkvarter: O Shima
Verksamhetsgrenar: Marin teknologi, militär teknik och service.
Helägda dotterbolag: Naval Engineering, Naval security, Nippori Chemical, Aqua marine inc.

AMERICAN MARINES

Mindre gren av ANT, huvudsakligen koncentrerad på militära operationer. Benämndes före 2043 US Marines Japan. Finns representerade i fem av koncernens åtta distrikt.
Högsta befäl: Generallöjtnant Patricia Okebura
Totalt manskap: 350 000
Årlig omsättning: N¥ 45 000 000 000
Stabshögkvarter: Ito South
Övriga distrikt: Camzana, Choshi, Ito South, Tokyo Central.
Verksamhetsgrenar: Militära operationer
Helägda dotterbolag: AmSec, Commando Service Inc.

MILITARY AVIATION

ANT:s minsta gren. Tidigare en del av US Pacific Air Force. Finns representerad i fyra av koncernens distrikt. Har under senare tid växt, särskilt på rymdsidan.
Högsta befäl: generallöjtnant Dowry Fitzpatrick
Totalt manskap: 230 000
Årlig omsättning: N¥ 15 000 000 000
Stabshögkvarter: Hitachi
Övriga distrikt: Tanegashima, O Shima, Camzana, Nakamura
Verksamhetsgrenar: Flygplansteknologi, rymdteknologi, militär teknik och service.
Helägda dotterbolag: Space Command, Nihon Avial, PanAm.

DATASYSTEMEN

Varje distriktshögkvarter har en huvuddator som ingår i koncernens övergripande datasystem. De åtta huvuddatorerna bildar grundstrukturen för systemet. Dessutom ingår den försöksdator belägen i bas 3 utanför O Shima som har initierat försöken med cyborgteknik. En schematisk skiss över systemet kan erhållas. (Om rollpersonerna letar kan de hitta en sådan skiss.)

FLYKT GENOM NÄTET

ETT INTRODUKTIONSÄVENTYR TILL CYBERKOSMOS

Det här äventyret är avsett att introducera rollpersonerna till cyberkosmos. De anlitas av en okänd uppdragsgivare för att genomföra en infiltration av företaget Nippori Chemical. För att klara uppdraget får några av rollpersonerna mioplants inopererade och lär sig röra sig i cyberkosmos. Om dina rollpersoner redan har mioplants kan du hoppa över det här äventyret, eller göra om det lite och hoppa över själva installationen av implanten. Äventyret fungerar ändå. "Flykt genom nätet" fungerar också som introduktion till äventyret, "Skuggor i cyberkosmos". American Naval, som hyr rollpersonerna i introduktionen spelar huvudrollen i det större äventyret också.

För att kunna hantera ett mioplant bör rollpersonen ha minst 75 procent i Datorkunskap. Om ingen av dina rollpersoner har det kan du dra ned på kraven, eller låta ett par av dem genomgå snabbinlärning så att deras kunskaper blir höga nog. Det finns direktinlärning som fungerar genom att rollpersonen proppas full med droger och sedan får informationen införd direkt i hjärnan. Det fungerar som inlärning av raka fakta. Metoden ger en fruktansvärd huvudvärk och är i längden skadlig för hjärnverksamheten, men som en engångsföreteelse fungerar den. Den utförs av flera mindre nogräknade kliniker i norra Tokyo Central.

Medan rollpersonerna dras in i ANT:s verksamhet börjar cyborgsystemet som kontrollerar företaget sitt arbete för att få kontroll över cyberkosmos och ytterst över DaiTokyo. Jag återger löpande genom handlingen vad som sägs på nyheterna och vad som händer ute på stan, som har en koppling till ANT.

Rollpersonerna vet naturligtvis inte från början vilka händelser som är kopplade till ANT. Berätta gärna om andra händelser för dem och lägg in nyheter som inte har med handlingen att göra, så att de har lite besvär att sortera ut den relevanta informationen.

BAKGRUNDEN

Rollpersonerna anlitas av en man som kallar

sig Scott. Han säger sig företräda ett företag i databranschen som vill hyra rollpersonerna för att bryta sig in hos en konkurrent, Nippori Chemical, och hämta ut viss information. För att de ska ha en chans att lyckas får några av rollpersonerna mioplants inopererade. De ska slå ut konkurrentföretagets säkerhetssystem och göra det möjligt för kamraterna att ta sig in. Scott förklarar att operationen är så hemlig att man inte vill gå ut på öppna marknaden och hyra en kompetent cyberspacer. Då skulle konkurrenten fatta misstankar. Därför föredrar man att anlita rollpersonerna och öva upp dem själva. Dessutom vill man ha ett samkört gäng infiltratörer. Cyberspacers är för det mesta enstöringar med akuta samarbetssvårigheter.

Rollpersonerna blir naturligtvis lurade. Scott arbetar i själva verket för American Naval, som tillverkar säkerhetssystem och mioplants. Avsikten med att hyra rollpersonerna är att utpröva en ny typ av mioplant, och samtidigt testa ett säkerhetssystem mot intrång via cyberkosmos som Naval har installerat hos sitt dotterbolag Nippori Chemical. Man har provkört systemet flera gånger med företagets egna cyberspacers, men nu vill man göra en mer verklighetstrogen testkörning. Rollpersonerna ska ta sig in i byggnaden så att man kan kontrollera olika punkter i säkerheten. Många av anordningarna är dödliga, både för cyberspacers och verkliga inkräktare. Därför vill man inte gärna riskera sina egna anställda. De rollpersoner som eventuellt överlever testkörningen likvideras efteråt.

Rollpersonernas enda chans att klara sig, är att fatta misstankar och försöka ta sig ut i tid. De får hjälp av en anställd på Naval, en annan cyberspacer som inte uppskattar företagets metoder.

NIPPORI CHEMICAL

Nippori C hör till de äldsta kemiföretagen i DaiTokyo. Nippori C utgör tillsammans med GT Pharmacy och Crystal C grunden i den kemiska industrin i Shiba-Disney. För ett tiotal år sedan köptes det upp av American Naval-koncernen, då företaget behövde kemisk expertis för att vidareutveckla sina bio- och cyborgdatorer. Nippori har på senare tid haft stora problem med dataintrång och inbrott i huvudlokalerna. Därför har ANT installerat ett nytt säkerhetssystem, som rollpersonerna mot bättre vetande ska testa.

Problemet för Nippori är att företaget är gammalt och har ett datasystem som härstammar från tiden före Stjärnornas krig. För att göra säkerheten effektiv borde egentligen hela systemet göras om, men det är inte praktiskt möjligt. Därför har ANT fått lägga omfattande säkerhetsrutiner över det gamla systemet. Det har inte fungerat rakt igenom, en anledning till att rollpersonerna har en chans att ta sig in.

De ansvariga på Nippori C vet bara att några anställda från ANT ska göra en verklighetstrogen sista testkörning av systemet. De känner inte till att rollpersonerna har blivit lurade, eller att de kommer att likvideras av ANT.

NIPPORI CHEMICAL ENL. CDB:

Anställda: 455 000
Huvudkontor: Shiba-Disney 34 56 990 KA, T 334 800
Tel: 234 1100 000
Produktionsanläggningar: Shiba-Disney, Ito, Shanghai
Huvudsaklig verksamhet: Kemisk industri
VD: Fakato Nikita
Bolagsstruktur: (se bilaga C15. Strukturen är mycket komplicerad, men i grund och botten är Nippori C ett dotterbolag till ANT.)
Årlig omsättning: N¥ 1 8900 000
Grundat: 1997

UPPDRAGET

Rollpersonerna befinner sig någonstans i DaiTokyo, antagligen på någon slaskig bar nära markytan (om de är någon annanstans i världen får du förflytta dem till Tokyo eller flytta äventyret till dem). De har haft en obehaglig känsla av att vara förföljda den senaste halvtimmen. När ögonen vänjer sig vid mörkret i baren faller deras blickar på en ung europé som står vid

bardisken. Han är klädd i en fläckad överrock och tuggar på resterna av en handrullad cigarr. När rollpersonerna tittar åt hans håll släcker han cigarren mot skosulan och går fram till dem. Han sticker in handen innanför rocken och plockar fram ett litet holografiskt visitkort och glimmar rött i handen på honom.

"Min boss vill tala med er. Det gäller ett lönsamt jobb", säger mannen och kastar ned visitkortet på bordet framför dem. Sedan försvinner han i folkmängden. På kortet står:

BESÖK
Onkel Toms Cajun Yakitori Bar
Shibuya 245 98 E
Fullständiga rättigheter
Autentisk amerikansk yakitori
Tel: 890 5641 321

Om rollpersonerna vägrar att följa rådet kommer den unga mannen i överrocken tillbaka.

"10 000 vardera, och alla omkostnader betalda. Tänk på saken", väser han och försvinner igen.

ONKEL TOMS CAJUN YAKITORI

Adressen på kortet leder rollpersonerna till en arkad med småföretag i nedre Shibuya. I en mörk sidogång ligger Onkel Toms. Ett sjabbigt matställe skymtar bakom mörka glasrutor. Stället består av en lång bardisk som sträcker sig längs den smala lokalen. Bakom disken står en stor svart man i solkigt förkläde och torkar glas. Två sorgligt förfallna individer sitter på höga barstolar och slevar i sig något onämnbart. I övrigt är lokalen tom. När rollpersonerna kommer in ställer mannen bakom disken ned glaset och slänger handduken över axeln. Han nickar mot de mörka, bakre delarna av lokalen.

"Han väntar på er där inne. Gå före så kommer jag efter med något att dricka. Vill ni ha öl?"

Mannen bryter kraftigt på amerikanska och talar stapplande japanska. Bortom disken leder en dörröppning in i ett litet inre rum. Där sitter en europeisk medelålders man i mörk överrock och studerar etiketten på en ölflaska. Han har snaggat gråvitt hår och en begynnande flint mitt på huvudet. Ansiktet är brunbränt och fårat. Bakom honom står två yngre, snaggade européer i avslappnad livvaktspose. Överrocken tittar upp och ler ett snett leende.

"Slå er ned, mina vänner. Jag är glad att ni kunde komma. Ni kan kalla mig Scott. Jag har ett förslag att göra er."

Han talar utomordentlig amerikanska och japanska. Barägaren kommer in med ett lämpligt antal budweiser och ett fat med skinksmörgåsar. Sedan schasas han ut av mannen som kallar sig Scott.

"Till saken. Jag företräder en intressent som vill förbli anonym. Det här är ett känsligt ärende. Ni har rykte om er att hantera säkerhetstekniska uppdrag med viss...diskretion. Jag söker en grupp konsulter som kan utföra ett säkerhetstekniskt arbete för min uppdragsgivare. Har någon av er mioplants inopererade? Inte?" (Det vet Scott mycket väl att ingen av dem har. Han har feta akter med rollpersonernas hela bakgrund och personlighetsprofil liggande i sin dator)

"Nå, det behöver inte vara något hinder. Saken är den, att min uppdragsgivare är i stort behov av fakta om vissa komponenter som olyckligtvis hemlighålls av ett företag i säkerhetsbranschen. Han betalar er för att gå in i deras produktionsanläggning och plocka ut vad han behöver. Han kan upplysa er ganska exakt om var ni ska leta. Ni behöver bara gå in, ta det och komma ut igen. Vad säger ni?"

Rollpersonerna frågar antagligen var haken är, vilken konkurrenten är, vad de får betalt och andra väsentliga detaljer.

"Problemet är att det här företaget har ett ovanligt effektivt säkerhetssystem. De tillverkar faktiskt säkerhetssystem och är experter på området. Det finns ingen möjlighet att bryta sig in utan att först oskadliggöra systemet, och det kan bara göras inifrån datanätet, från cyberkosmos, om ni så vill. Vi är beredda att bekosta operation och träning med mioplants för två av er om ni åtar er uppdraget. Vi vill helst ha en grupp som har arbetat tillsammans förut. Enskilda cyberspacers är svåra att samarbeta med. Och vi vill inte sprida ut vad vi är

ute efter genom att gå ut och leta efter cyberspacers på öppna marknaden.

Ni får 2 000 neoyen vardera nu och ytterligare 8 000 var om ni får ut komponenterna vi behöver. Alla omkostnader betalda, naturligtvis."

Om rollpersonerna godtar uppdraget plockar Scott ut de två rollpersoner som har störst datorerfarenhet.

"Ni kan bege er direkt till kliniken där mioplanten sätts in. Det är ett privat ställe. Sedan kommer min uppdragsgivare att skaffa fram en spacer som kan träna er att använda dem. Träningen tar två veckor. Doktor Aitken väntar er på kliniken i morgon bitti."

Han överlämnar ett visitkort till rollpersonerna:

DR. AITKENS
CYBERNETISKA KLINIK
Shinagawa Dep. 45 678 E
Tel: 345 1109 872
Mottagning vardagar 9-19 söndagar stängt
Jourtel: 667 9823 10
Allt inom cybernetik och interfaceteknik
Humana priser — Inga frågor

"Ni andra kan titta lite närmare på företaget saken gäller. Det är Nippori Chemical. Ligger ute i Shiba-Disney. Komponenterna vi är ute efter finns inom lokalerna i huvudkontoret. Vi har en kontaktman på platsen. Han har lokaliserat dem till våning 234, avdelning 13, någonstans i rum 1002 till 1020. Kontakta mig om ni inte tror att det går, så får vi hyra någon annan. Annars tar jag kontakt med er när ni har fått ut prylarna. Jag förväntar mig att det är fixat inom en månad. Annars får vi överväga att sänka ersättningen. Några frågor?"

Rollpersonerna får adressen till Nippori Chemical i Shiba-Disney, och ett telefonnummer de kan ringa om de behöver pengar för utgifter.

"Vi har satt in 2000 åt er vardera på era konton. Det borde räcka. Kontakta mig bara i yttersta nödfall. Godkväll", säger Scott och försvinner ut med sina livvakter runt sig. Om rollpersonerna försöker följa efter honom finner de sig blockerade av den storväxta barägaren, som tittar på dem med sorgsna ögon och säger "Sorry, sirs. Jag måste be er vänta några minuter. En öl till?"

DR. AITKENS CYBERNETISKA KLINIK

De två utvalda rollpersonerna kan ta tunnelbanan till Shinagawa och Cyber Town, där Dr Aitkens klinik ligger. Så fort de stiger av skytteln inser de var de har hamnat. Alla omkring dem har väl synlig, avancerad cybernetik. Ovanligt många är robotar, eller så pass uppkopplade att de ser ut som robotar.

Vertikalskyttlar går ned till dep. 45, där kliniken ska ligga. Skytteln stannar vid en stenlagd öppen plats där gatuförsäljare försöker prångla det vanliga krimskramset och stympade tiggare sitter i gathörnen. En renhållningsrobot brummar runt över torget och sopar trottoarkanterna. En smal trappa på andra sidan torget vindlar sig ned till 678 E, en liten terrass med tre dörrar. En går till "Jason Robotics" en annan till "AXT 3004. Robot psychotherapeut". "Dr Aitken leg.läk." står det på en liten skylt på den tredje dörren. När rollpersonerna kommer in genom dörren inser de att de har hamnat på ett mellanstort, modernt sjukhus. En receptionist tar deras namn och nummer och ber dem vänta.

Efter tio minuter kommer en leende ung man i vit rock som presenterar sig som doktor Samasura. Han leder in rollpersonerna i ett undersökningsrum, där de genomgår en genomgripande hälsoundersökning. Ingen ställer några onödiga frågor. Sedan kläs de i gröna kläder, läggs på en operationsbår och sövs.

När de vaknar har de en fasansfull huvudvärk och en brännande smärta längs högra armen. De har kraftiga bandage runt nacken och längs hela armen. De ligger i en tvåbäddssal. Efter en stunds väntan kommer doktor Samasura in. Han försäkrar att operationen har gått bra och att de kan börja sin träning med mioplanten om ett par dagar. De blir ompysslade av sjukvårdspersonal som ler och är vänlig, inte frågar något och inte svarar på några frågor.

Två dagar senare kommer en liten, mörk kvinna i trettioårsåldern in i sjuksalen. Hon ser halveuropisk ut och talar med amerikansk brytning. Hon är inte klädd i sjukvårdskläder, utan i en grå läderoverall utan något bolagsmärke. Rollpersonerna känner sig märkbart bättre nu, även om nacken, huvudet och armen fortfarande värker.

"Jag heter Kathy. Jag ska träna er i cyberkosmos", säger kvinnan. En sjukvårdare kommer in och tar bort bandagen från rollpersonernas handleder. De ser att ett kontaktuttag har satts in i handleden. En sjukskötare rullar in två terminaler i sjuksalen och träningen kan börja. Den första dagen tränar de bara ett par timmar, sedan blir huvudvärken och yrseln för besvärande. Men vartefter dagarna går lär de sig. Nästa dag kan de gå upp ur sjukbäddarna, men de får stanna kvar på kliniken för observation.

"Ni vill inte vara med om att kopplingen i neuroninterfacet blir inflammerad. Då måste vi skära bort halva hjärnan", säger doktor Samasura med ett leende. Kathy kommer tillbaka och tränar dem varje dag. Hon är tystlåten och säger ingenting om sin uppdragsgivare eller om rollpersonernas uppdrag. Hon arbetar åt ANT och har fått order att inte ställa några frågor och inte berätta någonting för rollpersonerna. Hon inser nog att det är något skumt med hela affären, men har ingen direkt lust att råka illa ut själv i onödan.

Rollpersonerna får börja att träna sig i visualisering av små, slutna system som inte är uppkopplade mot centrala nätet. Så småningom släpps de ut i cyberkosmos tillsammans med Kathy. De får lära sig att röra sig genom nätet, att ta sig in i system och att använda hjälpprogram. De inser snart att deras mioplant är av en annan typ än Kathys. De ser andra program och kristallstrukturer på ett mer realistiskt sätt än vad hon gör.

Det beror på att rollpersonerna har en ny typ av mioplant som ANT har utvecklat speciellt för infiltration av integrerade säkerhetssystem. Mioplanten gör att rollpersonernas kunskap i Datavisualisering kommer att motsvara hela deras procentvärde i Datorkunskap.

"Ni syns inte så mycket som man brukar göra. Det är en ny modell. Real expensive. Ni kan gå in i kodat dataflöde och flyta med. Det grejar inte jag", säger Kathy.

Rollpersonerna kan följa med kodade datasändningar där en normal avatar syns direkt. Det görs genom att avatarens sändning kan omkodas. Rollpersonerna har därför naturligt +5 i kamouflage.

Men det finns naturligtvis nackdelar med de nya mioplanten. De är bara på försöksstadiet ännu. Kopplingen mellan cyberspacern och hans avatar är starkare än för vanliga mioplant. Om rollpersonernas avatarer skadas, tar deras hjärnor hälften av den skadan. Dör avataren så svimmar cyberspacern och tar 3T6 i skada i huvudet.

Efter en vecka får rollpersonerna ta bort resten av bandagen. Efter ytterligare en vecka betraktas de som färdigtränade. De kan åtminstone röra sig obehindrat i cyberkosmos och har lärt sig hantera sina program, men jämfört med Kathy är de ganska usla. De har ett Datavisualisering som på samma värde som deras Datorkunskap.

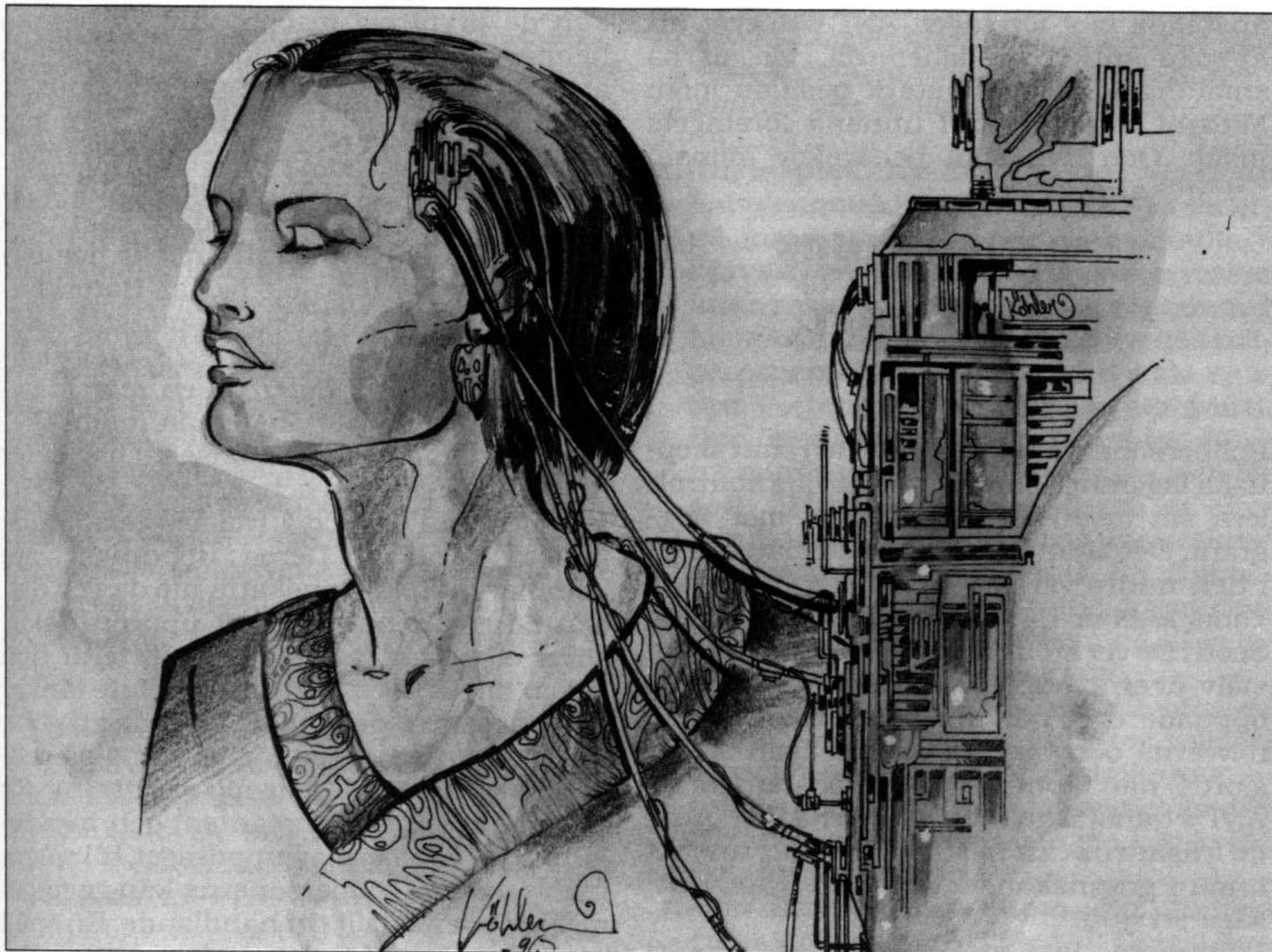
Kathy frågar dem vilken typ av programvara de vill ha. Hon tar med dem till en del av Cyber Market där mjukvara till mioplants säljs. Det är hundratals försäljare som försöker övertyga dem om att just deras programvara är den optimala. De får plocka ihop hjälpprogram för N¥ 20 000 var.

Rollpersonerna borde börja undra varför deras uppdragsgivare besvärar sig med att träna dem så att de hjälpligt kan röra sig i cyberkosmos, när han uppenbarligen har anställda som är bättre än vad rollpersonerna någonsin kommer att bli.

När de betraktas som fulltränade säger Kathy helt enkelt till dem att hon har gjort sitt jobb. Hon packar ihop och försvinner utan någon ytterligare kommentar.

HÄNDELSER I STADEN

Under de här två veckorna börjar American Naval sina försök att ta kontroll över staden och cyberkosmos. Det visar sig i små teck-



en, som rollpersonerna knappast kan tyda förrän längre fram i handlingen när de har mer fakta. Berätta om händelserna lite i förbigående, som om du bara vill hålla spelarna underrättade om vad som pågår i staden. Visa inte att händelserna har någon direkt koppling till ANT.

BÖRSKRASCH

Dagen efter att rollpersonerna har träffat Scott, faller börsen kraftigt. (Det är ANT:s cyborgsystem som har gått in och manipulerat finansströmmarna och skapat förvirring, som har gett ett kraftigt börsfall.) En rollperson som är insatt i börsmarknaden kan göra en analys och inser att ANT har utnyttjat tillfället för att köpa upp flera av sina konkurrenter på säkerhetsmarknaden.

KONSUMENTKRAVALLER

Rasade husmödrar har löpt amok i Nippori Köpstad, efter kraftiga prishöjningar och inskränkningar i kreditgivningen till privatpersoner. Flera hundra affärer har plundrats. Ett hundratal personer har dödats och många tusen skadats. Undantagstillstånd proklamerades i området och det ansvariga säkerhetsbolaget ersattes av mer rutinerade säkerhetsstyrkor från Naval Security (dotterföretag till ANT). De kontrollerar nu området.

Det är ANT som har provocerat fram kravallerna för att få kontrollen över Nippori, där ett konkurrerande säkerhetsföretag envist höll sig kvar.

ORO PÅ MITOSHI

Ingenting sägs på nyheterna, men det ryktas att stora personalstyrkor på Mitoshi Home Electronics har gått ut i vild strejk och krävt självständighet för sin division. Det ska har utkämpats vilda strider inne på Mitoshis område i östra Ryogoku. En helikopterförare ska ha hört explosioner och sett ljussken därifrån.

Det är ANT:s manipulerade mioplants som har använts för att vända Mitoshis

anställda mot företaget. ANT planerar att försöka sprida oroligheterna, för att så småningom få en så stark position inom Mitoshi att man kan utmana företagets makt. Och den som behärskar Mitoshi behärskar DaiTokyo.

UNDERSÖKANDE VERKSAMHET

ARBETSGIVAREN

Rollpersonerna har möjligen den sunt skeptiska läggning som får dem att vilja kontrollera sin mystiske arbetsgivare mer noggrant. Det är inte så lätt som det låter. Inga i den undre världen i närheten av Onkel Toms känner till mannen som kallade sig Scott. De vet att berätta att barägaren, Tom själv, är en avhoppad marinkårssoldat som öppnade eget när han fick problem med nerverna och blev skotträdd. Som soldat gjorde han kontraktsjobb för zaibatsu i ANT:s tjänst, kan rollpersonerna få veta om de frågar runt en hel dag. Mer står inte att finna i grannskapet. Tom själv vägrar att säga ett ljud.

Scott går inte att spåra. Han har gått under jorden. Telecomnumret han gav rollpersonerna är registrerat som hemligt. Det krävs en cyberspacer för att ta reda på vart det går. En spacer finner att numret leder till ett kontaktbolag – ett företag specialiserat på att lämna information mellan parter som inte vill känna till varandras identitet. Företagets register är inte uppkopplat mot nätet och omöjligt att ta sig in i. Återvändsgränd.

En sökning på ANT i centraldatabanken ger bara den information som finns i början av äventyret, inte mycket. ANT har lyckats hålla sin verksamhet synnerligen hemlig.

KATHY

Kathy gör ingenting komprometterande, mer än att träna de två rollpersonerna, äta, sova, titta på holovideo och eventuellt gå ut för att ta en öl med sin arbetslösa granne. Hon bor i en trerummare i Cyber Town, inte långt från Aitkens klinik. Är de verkligt inställda på att få reda på något om henne, kan de bryta sig in och studera hennes hemterminal. Men det förutsätter förstås att de är ohemult skickliga datatekniker. Annars går larmet i lägenheten. Terminalen låser sig, ytterdörren låser sig och Larmtjänst kommer rusande för att bura in tjuvarna. (Använd två standard vaktrobotar för larmtjänst.) För att knäcka hemterminalen krävs först ett lyckat Datorkunskap, sedan ett INT-slag på motståndstabellen, mot motståndsvärde 25. I terminalen finns adressregister till en mängd cyberspacers och till tjänstemän inom ANT. Där kan rollpersonerna utläsa att hon heter Kathy Maslenikow och arbetar för ANT. Möjligen kan de också lyckas supa henne redlöst berusad. Deras uppdragsgivare kommer inte att uppskatta att de gör det. Om de gör henne verkligt upprörd (slår, söver eller binder henne) rapporterar hon saken till ANT och säger att hon inte tänker han något mer med rollpersonerna att göra. ANT drar in alla pengar som finns på rollpersonernas konton (som ersättning för installationen av mioplanten) och meddelar att de överlämnar uppdraget till några andra om inte rollpersonerna kan ge något mycket bra skäl till sitt handlande. En snäll spelledare kan låta dem krångla sig ur det på något sätt. Annars blir de skyldiga Dr Aitkens klinik den summa som saknades på deras konton för att betala operationerna (de kostade N¥ 80 000 styck). De måste illa kvickt greja fram de felande 10 000-lapparna innan inkasso kommer och hämtar dem till medicinska experiment.

DR. AITKEN

Dr Aitkens Cybernetiska klinik finns inte med i CDB:s register. Men den är välkänd inom den undre världen i Cyber Town. Det är en exklusiv svart klinik som betalar InterPol för att få sköta sin verksamhet ostört. Dr Aitken själv är europé eller amerikan och en skicklig kirurg. Kliniken anlitas ofta av företag med européiska eller amerikanska ägare och anställda. Rollpersonerna kan inte få fram vem som har hyrt Aitken för att operera deras kamrater.

NIPPORI CHEMICAL

Rollpersonerna försöker förhoppningsvis

också ta reda på någonting om Nippori Chemical. De får lätt fram Centraldataarkivets uppgifter, som återges i början av äventyret. Sedan är det slut på de offentliga uppgifterna.

Nipporis lokaler i Shiba-Disney är ett jättekomplex med 100 000-tals anställda. Där finns bostäder, industrier och kontor. Om rollpersonerna förfalskar några passerkort, eller tar jobb som städare på Nippori, kan de komma in i de öppna delarna av företaget. De inser snart att våning 234, avdelning 13 är en synnerligen svåråtkomlig, välbevakad del av komplexet. Högsäkerhetshissar och säkerhetsrobotar med plasmavapen bevakar uppfarterna till alla plan över 200. Någon slags manipulation av säkerhetssystemet tycks onekligen nödvändig för att ta sig in.

CYBERKOSMOS

Någon ytterligare information kan inte rollpersonerna få fram, förrän deras två nybakade cyberspacers kommer tillbaka in i handlingen. De har fortfarande mild huvudvärk och värk i högerarmen, och de är förvirrade av alla nya intryck som har pumpats i dem under två veckor. Men de har kunskaper nog för att ta sig in i Nipporis system och plocka ut den fakta rollpersonerna behöver.

I bakgrunden till äventyret finns en schematisk karta över Nippori C:s system. Rollpersonerna gör klokt i att först gå in i förvaltningssystemet och studera kartor över byggnaden för att hitta den bästa vägen in. Förvaltningssystemet är visserligen kraftigt bevakat, men ANT har haft problem med grundstrukturen som gör att ingångar till systemet finns överallt från botten, från terminaler på avdelningar och lägre våningsplan. ANT:s programmerare har slitit håret av sig i försök att täcka in alla dessa vägar som leder in i huvudsystemet underifrån, men inte lyckats helt.

FÖRVALTNINGSSYSTEMET HOS NIPPORI C

Genom att ta sig på sidovägar genom undersystem och subsystem kan rollpersonerna komma upp i centrala förvaltningssystemet, där kartor över hela komplexet ligger lagrade i en databank. De kan ta sig in genom någon liten obetydlig port i den väldiga kristallformation som är Nippori Chemical, och sedan leta sig vidare.

1. **In/ut-port. En liten portal täckt av halvgenomskinl**ig kristall. Rollpersonerna inser att någon typ av kamouflage krävs för att komma in, men den verkar inte vara särskilt svårt. ID-programmet har motståndsvärde 15. Misslyckas rollpersonerna går ett larm till lokala SäkSys. Porten stängs (kristallen blir svart). Den öppnas igen efter tio minuter. Efter tre misslyckade försök stängs porten för gott. Ett spårprogram skickas ut efter inkräktarna. (Programmen finns beskrivna längst bak i äventyret). Ett Datavisualisering krävs för att utläsa vart porten går – till plan 35, avdelning 12 – lagerutrymme för plastmaterial.
2. **KomSys, för plan 35, avd 12.** Med ett lyckat Datavisualisering hittar rollpersonerna den utgång ur kristallformationen som leder till huvudsystemet för den här underavdelningen. Ingen kod krävs för att komma dit.
3. **Ett litet huvudsystem.** Ett tjugotal linjer går ut härifrån. Med ett Datavisualisering inser rollpersonerna vilken som leder till Förvaltningssystemet. Härifrån är gångarna kodade, men kodprogrammen har bara motståndsvärde 15. Som vid in/ut-porten om rollpersonerna misslyckas.
4. **Förvaltningssytemet för plan 35, avdelning 12.** Härifrån går ett tiotal linjer. Bara en av dem är kodad – linjen upp till förvaltningssystemet för hela plan 35. Men det är bara 15 i motståndsvärde här också. Samma händelseförlopp som ovan om rollpersonerna misslyckas, men nu kommer två jaktprogram efter rollpersonerna om de misslyckas.
5. **Förvaltningssystem för plan 35.** Ett stort system med 25 sammanbundna kristallstrukturer och 50 linjer ut. De som går till andra undersystem och till huvudsystemen är kraftigt bevakade av kodprogram med motståndsvärde 25. Ett Datavisualisering visar att stora och vidriga attacksystem träder i funktion

vid felaktig kodning. Kloka rollpersoner håller sig borta därifrån. De mindre bevakade linjerna går till subsystem för el, värme, vatten och liknande saker. Rollpersonerna får leta ett tag för att hitta rätt väg. En visualisering av nätet kring Förvaltningssytemet, visar att subsystemet för detektorer i ventilationstrummorna (7) är direktkopplat med subsystemet för ventilation på huvudnivå (8).

6. **Ventilationssubsystem på plan 35.** Inga koder eller larm.
7. **Detektorer i ventilationssystemet på 35:an.** Används för att reglera tryckförhållanden i trummorna. Inga larm.
8. **Ventilationssystem i huvudsystemet.** Härifrån kan man ta sig direkt till centrala förvaltningssystemet (9). Inga koder skiljer de två systemen åt.
9. **Centrala förvaltningssystemet.** Med ett Datavisualisering kan rollpersonerna hitta planritningar över hela Nippori Chemical-komplexet. Ett lyckat Datorkunskap krävs för att sända informationen tillbaka till mioplanten i rollpersonernal. Sedan är det bara att ta samma väg tillbaka.

Om rollpersonerna misslyckas och utlöser något larm i systemet, skickas spårprogram för att leta rätt på dem.

När det hårda arbetet är gjort, måste rollpersonerna skaffa ett program som kan analysera ritningarna över byggnaden och få fram den bästa vägen in. Flera skumma dataföretag säljer sådana program för N¥ 750. Analysprogrammet upplyser dem om att det finns 2 054 vägar in i komplexet. 543 av dem står i förbindelse med avdelning 13 på plan 234. En analys av dessa 543 ingångar visar att den säkraste vägen in är via avloppssystemet, genom det reningsverk som ligger i marknivå under Nipporikomplexet. Ett avfallsschakt leder från reningsverket rakt upp till våning 25, en lagervåning, varifrån en personhiss går raka vägen upp till 234-13. Men där tillstöter ett problem. Det finns ingen planritning över 234-13. En stor stämpel med "konfidentiellt" ligger där den borde finnas. Ritningar över de 50 översta planen finns bara i systemen på respektive plan, och dit är säkerhetssystemen rigorösa. Rollpersonerna insåg vid en snabb anblick att de inte kunde ta sig in där.

INBROTTET

Om inte rollpersonerna har blivit alltför misstänksamma av sina undersökningar, försöker de antagligen genomföra inbrottet. (Om de inte gör ett försök blir de som sagt skyldiga att betala en fasansfull massa pengar för mioplanten.)

Inbrottet måste gå till så att rollpersonernas två cyberspacers går in i cyberkosmos och stänger av delar av säkerhetssystemet, medan deras kamrater tar sig in i byggnaden. Det hela måste ske synkroniserat om de inte ska bli upptäckta. Först kommer cyberspacerna och mixtrar i säkerheten, sedan följer rollfigurerna efter in i den fysiska byggnaden.

Cyberspacerna behöver inte befinna sig i närheten av Nippori Chemical. De kan sitta hemma, eller vid någon avskild terminal ute på stan där de inte riskerar att bli spårade.

Cyberspacers och inbrottstjuvar har ingen möjlighet att hålla kontakt. Man kan inte hålla en direkt radiokontakt genom stadens betongmassor. Kommunikationssändare går genom relästationer över hela stan, och Nippori Chemical kontrollerar alla sändningar som går in över reläer i närheten av företaget. Det känner rollpersonerna till, så de aktar sig antagligen för att använda sändare. Cyberspacers kan kontrollera var deras kamrater är, genom att använda de detektorer som finns i systemet. Inbrottstjuvarna har ingen möjlighet att veta hur det går för deras kamrater i cyberkosmos.

I beskrivningen nedan förutsätts det att rollpersonerna ska följa en viss väg och göra vissa saker. Det är den väg som analysprogrammet presenterade för dem efter att ha tittat på planritningarna. Presentera den för dem innan de startar, låt dem ha kartorna så att spelarna själva får berätta vad de gör och hur de ska göra. Glömmer de något som analysprogrammet har talat om för dem så är det deras problem. Undvik att

hela tiden tala om för dem vad de ska göra.

Kom ihåg att de inte har några kartor över säkerhetssystemet i Cyberkosmos. Där måste de leta sig fram på egen hand. (Men hjälp dem lite på traven om de har det svårt. Det här är trots allt en övning för att de ska lära sig cyberkosmos. Tala om för dem vad de rimligen vet, till exempel att de bör kontrollera SäkSys i alla system där de befinner sig, kontrollera var deras vänner befinner sig och få en överblick över hur säkerheten i omgivningen är organiserad.)

Inbrottet är gjort för att spelarna ska få känna på hur cyberkosmos kan användas. Händelseförloppet är medvetet väldigt hårt styrt. Rollpersonerna har få eller inga valmöjligheter i sitt handlande. Har du och dina spelare redan kläm på hur cyberkosmos fungerar, kan ni naturligtvis improvisera mer. Är rollpersonerna riktigt skickliga kan du låta dem upptäcka själva att de inte kan knäcka säkerheten. Då behöver aldrig Kathy dyka upp i handlingen igen. Men jag har en känsla av att få rollpersonerna är så kompetenta.

RENINGSANLÄGGNING SHIBA B12

Reningsverket som rollpersonernas cyberspacers har bedömt som bästa vägen in i komplexet ligger i bottenplanet under Nippori C. Det administreras av Nipporikoncernens renhållningsservice, Nippori Ren. Det gör att reningsverket är lättare att ta sig in i än resten av Nippori C. Nippori Rens system är gamla och har inte uppdaterats av American Navals tekniker. Säkerheten är urusel.

Cyberspacers måste först ta sig in i Nippori Rens system och slå av den lilla säkerhet som finns där. Sedan får de dra sig ur och gå över till Nippori C, där resten av säkerheten finns installerad.

I fortsättningen beskrivs alla platser först i den fysiska världen, och sedan i cyberkosmos. Siffrorna hänvisar till platser i den fysiska världen, bokstäverna med siffror efter till punkter i cyberkosmos. Stora bokstäver representerar undersystem, små markerar subsystem.

1. En hiss går från en liten oansenlig grå dörr längst ned i en kulvert på plan 2, bakom Nippori C:s huvudtvätteri, ned till reningsverket. Hissen öppnas med ett enkelt kodkort som en femåring kan förfalska.

Cyberkosmos: Nippori Ren är ett nästan genomskinligt, gammalt och och oregelbundet system som ligger intill Nippori Invests centralkristall i Tokyo Central. Ingången är bevakad av ett uråldrigt kodprogram som rollpersonerna inte ens behöver slå för att lura. De kan gå raka vägen in i SäkSys och därifrån vidare ut i subsys för hissar, där de kan aktivera hissen ned i reningsverket. Några andra säkerhetssystem tycks inte RenAnl Shiba B12 ha. SäkSys har ett subsystem för vaktrobotar, men för Shiba B12 signalerar systemet att robotvakten är ur funktion sedan fem år tillbaka.

2. En fruktansvärd stank slår emot rollpersonerna när de kommer ur hissen. De befinner sig i ett solkigt rum med väggar, golv och tak av buckligt stål. Golvet är täckt av en brungrön sörja som på avstånd ser ut att röra en smula på sig. Nödbelysningen är tänd i taket. En korridor leder ut i mörkret framför dem.

3. Elcentral, dit rollpersonerna inte har något ärende. Dörren har samma löjliga kod som hissen. Här inne är det hjälpligt rent. En underhållsrobot surrar runt och kontrollerar elskåpen.

4. Kafferum. Bord, stolar, en syntikaffomat. Allt i smutsig, bucklig lila plast. Tre renhållningsarbetare i solkiga overaller sitter här och dricker kaffe. De tittar ointresserat upp om rollpersonerna tittar in, och frågar vad de är för några. Vilken lögn som helst duger för dem.

5. Kontor. Här sitter två muterade kontorister och tittar på holovideo. De struntar i rollpersonerna.

6. Omklädningsrum in mot renhållningsbassängerna. Någon gång i tidernas begynnelse var nog tanken att en sanitetssluss skulle hålla bakterierna ute från resten av anläggningen. Nu står

ståldörren in mot bassängerna öppen.

7. Reningsbassänger. Stora betongbassänger med mjukt rundade hörn sträcker sig hundratals meter i alla riktningar. En brungrå sörja flyter långsamt, virvlande ned genom de svagt lutande bassängerna. Om inte rollpersonerna var klyftiga nog att ta med andningsmasker får de slå ett FYS-slag för att inte spy och svimma. Stanken är fruktansvärd. Trasklädda mutanter haltar längs bassängernas kanter och fiskar med långa störar efter något användbart i den brungrå sörjan. En före detta vaktrobot, strippad på allt utom den tunga stålstommen, står lutad mot väggen vid dörren. Vid de första bassängerna, till höger om rollpersonerna, dimper då och då avfall ned genom schakten så att kloakvattnet stänker.

8. Avfallsschakt F123 ligger bara ett femtiotal meter bort från ingången. Rollpersonerna får balansera på den slippriga betongen mellan bassängerna. De omges snabbt av skabbiga mutanter som sträcker fram stympade och såriga händer och ber om en allmosa. De börjar rycka i rollpersonernas kläder och leta efter användbara saker i deras fickor. Ett varningsskott i luften skrämmer bort dem för några minuter. Avfallsschaktet är tio gånger tio meter brett och leder rakt upp, flera tiotal våningar. Det är mörkt där uppe. Stinkande avloppsvatten rinner längs väggarna. Slippriga järnkrampor fungerar som en stege uppför betongväggen.

NIPPORI CHEMICAL

Nu är det meningen att de två cyberspacerna ska träda in i handlingen och göra något för att förhindra rollpersonerna från att blir terminerade av Nippori Chemicals säkerhetssystem. Har cyberspacerna fastnat någonstans hör de klättrande rollpersonerna en högtalarröst som säger "Ni befinner er nu på Nippori Chemicals område. Vänd tillbaka eller emotse terminering." Om rollpersonerna fortsätter att klättra trots varningen, slår en kraftig laserstråle ut ur väggen och gör 6T6 skada på den rollperson som klättrar först. Men sköter vännerna i cyberkosmos sitt jobb ska rollpersonerna förhoppningsvis slippa det.

Cyberkosmos: Från Nippori Rens kristallklara gamla system måste cyberspacerna förflytta sig till Nippori Chemicals opaka kristall i Shiba-Disney. Det går datalinjer direkt från Nippori Ren, som de kan följa. Då kommer de in i Nippori C:s system genom renhållningssystemet på plan 2, en av de mindre välbevakade ingångarna.

A1. KomSys för plan 2. Kodprogram med motståndsvärde 15 för att komma in. Tre chanser att lyckas slå ut det. Sedan låses porten och ett attackprogram (se slutet på äventyret) kommer för att göra slut på inkräktaren. Från KomSys kan man ta sig direkt till plan 2 SäkSys **(A2)**. Vägen är kodad med motståndsvärde 15. Tre försök. Misslyckas det låses alla portar ut ur KomSys och rollpersonernas avatarer är fångade.

A2. SäkSys. Vägen är fri ut i SäkSyssubsystem. Det finns ett subsys för avfallsschaktet **(a3)** och program som styr detektorerna i schaktet **(a4)**, larmet som slås på när detektorerna märker något **(a5)** och de laserstrålar som slår ut mot stegen i schaktet om larmet går **(a6)**. Rollpersonerna kan stänga av detektorerna, så händer inget ytterligare. De måste också göra mindre ändringar i själva SäkSys, för att inte de avslagna detektorerna ska utlösa ett larm högre upp i säkerhetshierarkin. Ett Datavisualisering räcker för att inse det. SäkSys på alla nivåer i Nippori C innehåller detektorer där cyberspacerna kan avläsa hur de andra rollpersonerna rör sig i byggnaden. Kontakten mellan detektorerna och larmen måste brytas så att rollpersonerna inte upptäcks, sedan kan cyberspacerna använda detektorerna för att följa de andra genom byggnaden.

PLAN 25

Det är dryga 100 meter upp till plan 25, där

avfallsschaktet tar slut. Över rollpersonernas huvuden finns en väldig stållucka. På andra sidan den finns åtskilliga hundra liter avloppsvatten och sopor som vid jämna mellanrum spolas nedför schaktet. Alldeles under luckan finns en dörr som leder ut. "Underhållsrum 25A" står det på dörren. Under den löper en smal avsats runt hela schaktet.

Cyberkosmos: Rollpersonerna kan röra sig från larmsystemet på plan 3 hela vägen upp till SäkSys på plan 25. De hamnar i subsystemet för avfallsschaktet på avdelning 7 **(b1)**. I SäkSys för avdelning 7 **(b2)** finns ett subsystem för dörrar **(b3)**, där koden för dörren ut ur schaktet kan brytas med ett Datavisualisering. I SäkSys kan cyberspacerna se var de andra rollpersonerna befinner sig.

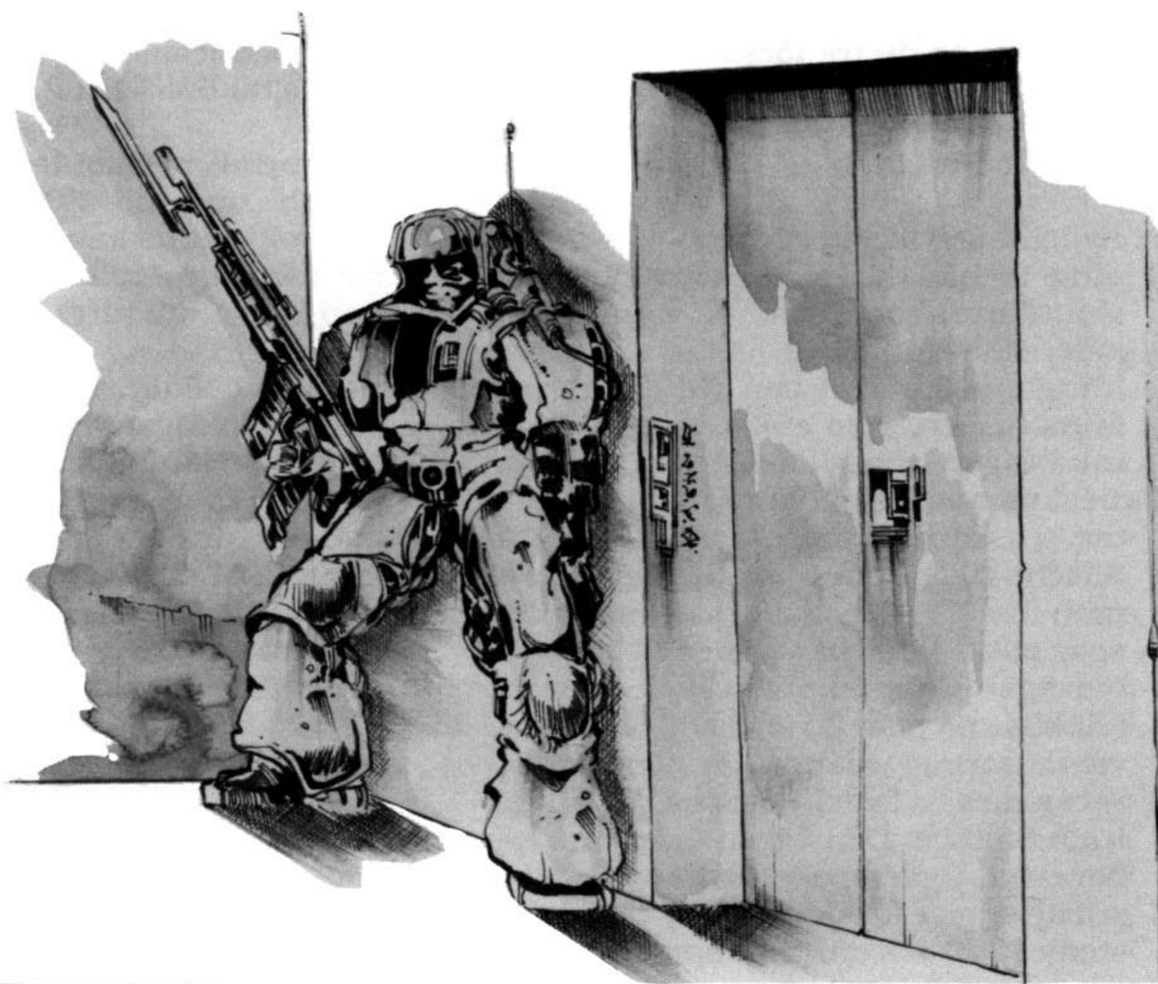
1. Ett kontrollrum för avfallschaktet. Här finns mät- och styrinstrument av olika slag. Inga människor. Det är rent och snyggt.

Cyberkosmos: Cyberspacerna befinner sig redan i subsystemet för dörrlås **(b3)**, och kan lätt få upp låset ut i korridoren från kontrollrummet.

2. En bred korridor leder genom hela plan 25, förbi flera avdelningar. Rollpersonerna befinner sig i avdelning 7, men måste ta sig över till 8:an där hissen mot de övre våningsplanen finns. På vänster sida i korridoren finns rum för reglering av el **(3)**, ventilation **(4)** och luftfuktighet **(5)**. Där finns manuella reglage för allting om datasystemet skulle slås ut. Till vänster i korridoren finns ett väldigt lagerutrymme för engångs plastföremål **(6)**.

Cyberkosmos: Alla dörrar är kodade, men kan öppnas från subsystemet för lås som cyberspacerna befinner sig i.

7. Dörren till avdelning 8 är en bastant stålport. När rollpersonerna står och svettas framför den hör de det karakteristiska ljudet av säkerhetsrobotar som går i takt



längs en korridor bakom dem. Förhoppningsvis försvinner robotarna och dörren öppnas (se **C1** nedan).

Cyberkosmos: Koden till dörrar mellan avdelningar finns i SäkSys för plan 25 **(C1)**. Vägen mellan SäkSys för avdelning 7 och för plan 25 är obevakad.

C1. SäkSys plan 25. Härifrån styrs alla lås och larm på planet. Med ett Datavisualisering får rollpersonerna fram var våningsplanets fyra vaktrobotar befinner sig. Två är på väg rakt mot rollpersonerna i sin vanliga rond. Cyberspacerna måste in i subsystemet som styr robotarna **(c2)** och deras patrullrutiner **(c3)**. Där kan ett lyckat Datorkunskap utlösa ett falskt larm någon annanstans på våningen, eller ändra en signal till dem så att de vänder och går tillbaka samma väg som de kom. Låsen för dörrar mellan avdelningarna styrs från **(c4)**. Det är en kod med ett motståndsvärde på 15. Om rollpersonerna är smarta nog att skära av kontakterna mellan koden och detektorn som larmar vaktrobotarna kan de försöka hur många gånger som helst. Annars har de tre försök innan dörren ohjälpligen går i baklås. Då låses också alla utgångar från subsys **(c4)** och cyberspacerna är fast.

8. Avdelning 8 är ytterligare en lageravdelning. På båda sidor om korridoren finns skjutdörrar som går in till stora lagerlokaler där transportrobotar surrar omkring mellan hyllorna **(9)**. Rakt fram finns hissen, som enligt uppgift ska gå raka vägen upp till avdelning 234-13.

Cyberkosmos: Nu kommer den svåra biten. Hissarna kontrolleras av centrala SäkSys **(D1)**, som är kraftigt bevakat om man försöker ta sig dit raka vägen. Men som alltid i det här systemet finns det omvägar. Ett studium av flödeskartorna i SäkSys på plan 25 (och ett lyckat Datavisualisering) visar att larmen från dörrarna mellan avdelningarna går till centrala SäkSys. Den vägen är inte så hårt bevakad. Cyberspacerna kan ta sig från subsystemet för dörrar **(c4)** till larmsystemet **(c5)** och därifrån upp till centrala subsystemet för larm **(d2)**. Det förutsätter att de härmar den speciella signal som larmen är kodade i, men deras speciella mioplants är lyckligtvis gjorda för att härma ovanliga koder. De kan utan problem ta sig upp i **(d2)**.

d2. Centrala larmsystemet. Här är bevakningen hårdare än längre ned i systemen. Ett bevakningsprogram finns stationerat för att kontrollera att ingen mixtrar med larmen. Det ser ut som en svart, slät cylinder som sträcker sig från golv till tak i subsystemets kristall. Cyberspacerna måste slå ut bevakningsprogrammet innan det får ut ett larm till attackprogrammen i centrala SäkSys (programmet beskrivs längst bak i äventyret). Från **d2** finns en direktkoppling till subsystemet för hisskontroll **(d3)**. När de studerar säkerhetsstrukturen närmare får de ytterligare en obehaglig överraskning. En persondetektor i hissen där deras kamrater befinner sig **(d4)** är kopplad till ett larm i **d2** och en gasfälla **(d6)**. Om inte cyberspacerna tar sig in i **d4** och stänger av detektorn blir deras kamrater sövda och ett larm går vidare till SäkSys i 234-13.

d3. Central hisskontroll. Härifrån kan hissen upp till 234-13 kontrolleras. Cyberspacerna kan öppna hissdörrarna för de andra rollpersonerna och köra upp hissen till rätt våning.

D1. Centrala SäkSys. Här finns ytterligare ett bevakningsprogram, av samma typ som i **d2**. Här kan cyberspacers kontrollera var i komplexet inbrottstjuvarna och andra befinner sig. Härifrån kan de se hur säkerheten i 234-13 ser ut. Det är ingen rolig syn. Hissen öppnar sig mot en lokal bevakad av fyra säkerhetsrobotar. En kontroll av persondetektorerna i 234-13 visar att sju personer finns inom avdelningen. Totalt finns 6 säkerhetsrobotar i hela 234-13. Rollpersonerna kan inte hitta någon styrrutin för robotarna. Möjligen ligger den i SäkSys för 234-13, som är ett eget system. Vägen mellan Centrala SäkSys och systemet för 234-

13 är blockerad av ett kodprogram med motståndsvärde 25. Det ser väldigt knepigt ut. Som vanligt får cyberspacerna tre försök att knäcka koden. Efter tre misslyckade försök låses alla utgångar ur **D1** och de är instängda. Ett spårprogram spårar dem tillbaka till deras fysiska kroppar och sedan förintas deras avatarer.

AVDELNING 234-13

1. Hissarna öppnar sig mot en väldig foajé, 20 meter i tak och ett svagt sluttande golv ned mot en serie dörrar. Här finns gott om gröna växter och det flyger papegojor fram och tillbaka under taket. En blå himmel är projicerad mot taket. Nedanför rollpersonerna, där det sluttande golvet planar ut till en stor mosaikinlagd golvyta, står fyra högblanka säkerhetsrobotar på vakt framför två par dörrar. Det är helt mörkt i lokalen (om inte rollpersonernas cyberspacers har gått in i förvaltningssystemet och slagit på belysningen). Härifrån vet inte rollpersonerna säkert vart de ska ta vägen. Det fanns inga planritningar över 234-13 i systemet. Om inte cyberspacerna



har lockat bort säkerhetsrobotarna börjar de röra sig framåt mot rollpersonerna. Ett ögonblick senare börjar ett rött ljus blinka i lokalen. En larmsiren börjar tjuta. Rollpersonerna hör ljudet av tunga steg och surrande elektronik på avstånd. Bakom dem slås hissdörrarna igen. Om inte cyberspacerna kan göra något är de fångade. (Se nedan för förklaring av det som händer)

Cyberkosmos: E1. SäkSys 234-13. Här kan rollpersonerna se hur avdelningen deras vänner kommer in i är bevakad. Fyra robotar bevakar olika delar av avdelningen. De är inte direktkopplade till SäkSys, utan följer sina egna rutiner. De kan bara kopplas av från ett Nödsystem **(e1)** som dels är kamouflerat (motståndsvärde 30 för att hitta det, sänks till 15 om man allvarligt misstänker att det finns där), dels är blockerat av ett omöjligt kodprogram (motståndsvärde 35). Enda möjligheten att tillfälligt få bort dem, är att utlösa ett larm **(e2)** någon annanstans på avdelningen. Då beger sig robotarna tillfälligt dit och är borta i fem minuter. Men efter ett falskt larm kommer ett kontrollprogram att gå igenom hela SäkSys för att hitta felet. Risken att det ska hitta rollpersonerna också är naturligtvis stor.

Om robotarna får syn på rollpersonerna, kan cyberspacerna se på skärmen hur de börjar röra sig mot rollpersonerna. Samtidigt slocknar delar av skärmarna över 234-13 och ett rött ljus börjar pulsera runt cyberspacerna. Monitorerna framför dem låser sig och de kan inte längre påverka systemet.

Nu kommer nästa överraskning. Ett program kommer in i SäkSys bakom rollpersonerna i cyberkosmos. När de vänder sig om känner de igen Kathys avatar, som de tränade tillsammans med när de fått sina mioplants installerade. Hon ser stressad ut.

"Idioter. Det är en fälla. Få ut dem därifrån. Annars blir de grillade", säger hon. Hon börjar fumla med monitorerna över säkerhetssystemet, och får fram en plan över området bakom dörrarna som robotarna bevakade. Rollpersonerna ser en labyrint av kontorsrum bevakade med rörelsedetektorer och monitorer. Sex lysande punkter rör sig långsamt men säkert i riktning mot rollpersonerna.

"Det dolda säksystemet. Sex förprogrammerade robotar som bara kan kopplas av från terminalerna där inne. Kodade att kontrollera näthinnan på alla i lokalen och oskadliggöra dem som inte finns i retinaregistren. Ni triggrade systemet när ni gick in här", förklarar Kathys avatar.

En stickande, elektromagnetisk vind drar genom SäkSys och får avatarernas hår att ställa sig på ända (jag vet. Det här är inte särskilt vetenskapligt. Det är inte meningen heller.) De hör ett underligt ljud på avstånd — tapp, tapp, tapp — som av metall som slås mot plast eller trä. Kathys avatar tittar upp och grimaserar.

"Schnauzrarna är på väg. Vi måste ut härifrån."

Vad som egentligen händer är att det inre säkerhetssystemet har slagits på, så snart rollpersonerna kom in i centrala SäkSys och började tafsa på hisskontrollern. Det inre säkerhetssystemet ligger avgränsat från resten av systemet och kan bara styras från vissa terminaler i byggnaden.

Hissarna upp till 234-13 har slutit sig. Sex säkerhetsrobotar (förutom de två som redan finns i lokalen) är på väg mot rollpersonerna. Nödbelysning och larmsirener har slagits på. Ett larm har gått till det bevakningsbolag (ett dotterföretag till ANT) som är ansvarigt för larmbevakningen. Enda möjligheten att få ut rollpersonerna från den låsta avdelningen är att springa tillbaka till hissystemet och få upp hissdörrarna. Om inte cyberspacerna kommer på det själva, föreslår Kathy det. De kan få upp hissdörrarna med hjälp av en nödrutin, men de kan inte sätta på strömmen igen. Rollpersonerna måste klättra nedför hisschaktet, ända ned till plan 25 där de kan ta sig ut igen (214 våningar x 4 meter = 856 meters klättrande).

Cyberspacerna kan se hur säkerhetssystemet på alla våningsplan aktiveras. De kan bara förstöra mekanismen till hissdörrarna, så att inga dörrar går att få upp på

vägen ned. I botten av schaktet finns en underhållslucka som kan öppnas manuellt mot plan 25.

Nu kommer schnauzrarna, säkerhetssystemets jakthundar som har aktiverats av rollpersonernas intrång. De tänker till varje pris göra slut på de tre avatarerna. De beskrivs i slutet av äventyret. Kathy börjar mixtra med en panel för att få ned rollpersonerna direkt till subsystemet för plan 15. Hon kan skapa en öppning i de direktlöpande larmsignalerna som går till SäkSys. Men det tar henne 5 stridsrundor. Under tiden måste de två rollpersonerna hålla schnauzrarna borta.

ROLLPERSONERNA I BYGGNADEN:

Vi lämnade våra hjältar när de hörde larmsignalen och såg nödbelysningen gå på. Nästa sak som händer är att dörrparet på andra sidan rummet öppnas och sex väldiga skepnader kommer ut, skimrande i det röda ljuset. De går med tunga steg över golvet — säkerhetsrobotar, inser rollpersonerna snart. När robotarna har hunnit halvvägs fram till dem öppnas hissdörrarna bakom dem igen, och en lucka i hissgolvet glider upp.

Intelligenta rollpersoner flyr. Dumma stannar och blir nedklubbade. Hisschaktet går ned i en mörk oändlighet. Antigraven är avstängd och de måste klättra ned på nödstegen som finns på ena väggen. Robotarna stannar på plan 234-13. De är programmerade för att bevaka våningsplanet. Bara rollpersonerna kommer ned under hissen struntar robotarna i dem.

Hisschaktet löper hela vägen ned till plan 25, dryga 800 meter längre ned. Det är kolsvart och kräver ett STY-slag för varje hundra meter för att rollpersonen ska orka fortsätta. Lite vila krävs för att få försöka igen för den som misslyckats. Fumlare ramlar ned.

PLAN 25 EN GÅNG TILL.

De två vaktrobotarna finns kvar här och har stationerat sig vid hissarna. Rollpersonerna kommer ut lite vid sidan om hissdörrarna, genom den låga luckan avsedd för reparationer och nödsituationer. Robotarna försöker omedelbart oskadliggöra dem. Cyberspacerna har ingen möjlighet att stoppa robotarna, om de inte har lyckats oskadliggöra dem på något sätt tidigare. Blinkande rött ljus och tjutande sirener finns här också. Det klickar till i högtalarsystemet.

"Vi vet var ni befinner er. Stanna där ni är och undvik att förstöra ytterligare egendom. Polisen är på väg", säger en bister högtalarröst.

Cyberkosmos: Cyberspacerna och Kathy störtar ned mot subsys plan 25, förföljda av de tre bulldoggarna. Här måste de få upp dörren mellan avdelning 7 och 8 så att deras kamrater kan ta sig ut samma väg som de kom. Återigen måste någon av de tre trixa med dörrsystemet, medan de andra håller schnauzrarna borta. Att få upp dörren tar 5 SR. Om två schnauzrar förstörs av rollpersonerna dyker två nya upp. Anpassa motståndet så att det blir lagom för dina rollpersoner. Blir det för kärvt får Kathy rädda dem.

När dörrarna är öppna måste de tre ta ytterligare 5 SR på sig för att stänga av säkerheten i avfallsschaktet. Nu börjar kristallstrukturerna, monitorer och paneler omkring dem att blinka. De ser hur en efter en av öppningarna ut ur kristallen sluts av ogenomtränglig svart is.

De lyckas precis kasta sig ut ur öppningen mot KomSys, där isen börjar sluta sig om dem. Därifrån kan de ta sig ut ur Nippori C. Bakom sig ser de hur en stor del av kristallen sluts i ett ogenomträngligt skal av svart "is". En energiblixt slår ut mot dem och gör 2T6 skada om de inte lyckas undvika den med ett SMI-slag mot 15 på motståndstabellen.

Rymden är svart omkring dem. Det är bara att bege sig tillbaka mot sina kroppar. Kathy försvinner snabbast möjligt i en annan riktning.

Rollpersonerna i byggnaden: Om cyberspacerna lyckas få upp dörrarna på plan 25 och avväpna säkerheten i avfallsskaktet borde rollpersonerna ha goda möjligheter att ta sig ned. Trots hoten i högtalarsystemet är inte vaktpersonalen helt på det klara över var rollpersonerna befinner sig.

Från reningsverket kan de ta sig tillbaka

upp. När de kommer ut i de allmänna delarna av Nippori C:s byggnad ser de säkerhetspersonal springa fram och tillbaka. De stoppas för en ID-kontroll, men släpps igenom utan ytterligare kommentarer och kan ta sig tillbaka hem.

SLUTET

Rollpersonerna har små möjligheter att inse vad som egentligen hände. De förstår förmodligen bara att de misslyckades med inbrottet. Kathy försvinner så snart hon har möjlighet. Hon inser att hon riskerar mycket genom att hjälpa rollpersonerna och vill inte vara i närheten av dem längre än absolut nödvändigt. Hon bestämde sig för att försöka hjälpa dem när hon gjorde lite elementära eftersökningar på ANT och insåg vad hon hade hjälpt till att locka in dem i. Men hon tänker inte förklara för dem vad som egentligen hände.

ANT kommer att mörklägga hela operationen. Rollpersonerna krävs inte på några pengar för sina mioplantoperationer (då skulle de kunna spåras till ANT). Rollpersonerna får inte heller ut sina utlovade 8 000 vardera (Inte så konstigt. De lyckades ju inte). Scott tar inte kontakt med dem igen.

Om rollpersonerna åkte fast överlämnas de av Nippori Chemical till polisen. De rannsakas, befinns skyldiga till olaga intrång och döms till Rehab. Du får arrangera ett litet "flykt från Rehab"-äventyr innan resten av handlingen fortsätter. Har rollpersonerna några inflytelserika vänner i zaibatsu eller centraladministrationen är chansen stor att de kan komma loss helt.

Om du vill kan du låta dem ana vad som hände genom att se till att de tar reda på att ANT har konstruerat Nippori Chemicals säkerhetssystem och att Nippori är ett dotterbolag till ANT. Annars slutar äventyret här för dem. Men i nästa historia kommer de att dras in i de betydligt större, och farligare, planer som ANT har för DaiTokyo...



ETT FORTSÄTTNINGSÄVENTYR I CYBERKOSMOS

Det här äventyret är en lös fortsättning på "Flykt genom nätet". Rollpersonerna kontaktas av cyberspacern Kathy som tränade dem att röra sig i cyberkosmos i introduktionsäventyret. Hon ber dem att skugga henne och se vart hon tar vägen. Kort därefter begår hon självmord.

När rollpersonerna börjar forska i saken finner de spår som leder till säkerhetsföretaget American Naval Trading. De finner vägar in i områden av cyberkosmos som inte finns kartlagda i deras mioplants, områden som inga av de stora företagen känner till. Där avslöjar de ANT:s plan att ta makten över cyberkosmos och DaiTokyos zaibatsu.



BAKGRUNDEN

En av de spacers som har flytt från ANT och försöker komma underfund med vad företaget egentligen håller på med, är Kathy Maslenikow, som rollpersonerna lärde känna i "Flykt genom nätet". Kathy visste inte när hon flydde att hon mot sin vilja fungerar som en lockfågel för att oskadliggöra andra spacers som har tagit sig ut från ANT. Hon har sublimerade order inlagda i sitt mioplant. De gör att hon, utan att vara medveten om det, söker upp andra spacers som har flytt från ANT och mördar dem. När hon vaknar till sans igen kommer hon inte ihåg någonting av vad hon har gjort. Men hon har haft egendomliga mardrömmar och misstänker att något är fel.

Hon söker upp rollpersonerna och ber dem att skugga henne för att få reda på vad som egentligen pågår när hon inte minns vad hon gör. Rollpersonerna följer efter henne när hon söker efter ytterligare en förrymd spacer. Hon hittar honom inte, men hon träffar en gammal bekant som berättar att en annan spacer nyligen har blivit bestialiskt mördad. Det är i själva verket Kathy som har mördat honom. När hon hör beskrivningen av hur mordet kan ha gått till, får hon flash-backs från de senaste två veckorna och inser plötsligt vad hon har gjort. Hon går hem och tar livet av sig.

Där börjar rollpersonernas undersökning-

ar – med en död cyberspacer som de, sedan förra äventyret, står i tacksamhetsskuld till, och egendomliga händelser som drabbar dem var sig de vill eller inte.

HÄNDELSER I STADEN

Medan rollpersonerna försöker reda ut vad som händer dem, fortsätter ANT sina försök att ta kontroll över cyberkosmos och DaiTokyo. Låt rollpersonerna få höra på nyheterna och ryktesvägen vad som händer runt dem. Lägg gärna in en del händelser som inte har någonting med handlingen att göra. Sprid ut händelserna nedan och lägg in dem där du tycker att de ger bäst effekt.

BIOAVATARER

ANT har redan börjat sin distribution av bioavatarer. De installeras som delar av säkerhetssystemen ANT sätter upp för andra företag, men de kontrolleras naturligtvis fortfarande av American Naval. Rollpersoner som rör sig i cyberkosmos ser hur hajar och späckhuggare börjar röra sig fritt mellan systemen. De angriper urskiljningslöst alla spacers som inte har någon anknytning till ANT eller till företag kopplade till ANT. Stämningen blir allt nervösare bland spacers i staden.

REHAB BRYTER SIG UT

Bevakningen av Rehabzon A, som normalt utförs av InterPol i samarbete med InterSäk, bryter plötsligt samman. Horder av mördare, tjuvar och psykotiska våldsverkare strömmar in över kajerna i Tsukiji och in mot Tokyos hjärta. Horden lämnar efter sig ett spår av plundring, våldtäkt och mord. Folk flyr i panik.

Olyckligtvis sammanfaller sammanbrottet med InterPols årliga bolagsfest, som firas i de hängande trädgårdarna ute i Ikebukoro. Polisbevakningen i Tokyo Central är sämre än vanligt. Situationen skulle snabbt ha blivit omöjlig, om inte Naval Securitys personal, stationerade på Mitoshi, hade ryckt ut. Flera tusen brottslingar dödades av säkerhetsstyrkorna. Återstoden jagades tillbaka till Rehab, där bevakningen återupprättades. Den lokala säkerhetschefen på Naval Security, Jim Brown, tackades av Mitoshis styrelseordförande personligen och fick en medalj för tapperhet i fält.

Nyhetssändningarna visar snaskiga bilder, först av den plundrande horden, sedan av de heroiska säkerhetsstyrkornas ingripande och till sist av den ståtliga ceremonin då Jim Brown får sin medalj. Till rollpersonernas förvåning kan de iaktta att Jim Brown är samma man som hyrde dem för att bryta sig in på Nippori Chemical, som då kallade sig Scott.

Vill du ha lite extra dramatik kan du låta rollpersonerna hamna mitt i kravallerna och senare se ceremonin med Scott på nyhetssändningarna.

KRIS I KEJSERLIGA PALATSET

En fruktansvärd gasolycka hotar att döda allt liv i kejserliga palatset. Naval Security visar sig dock ha specialister på just denna typ av gasbekämpning. Den kejserliga familjen flyttas till sitt sommarresident på Fuji-san, där de skyddas av personal från American Naval. Undantagstillstånd proklameras i Tokyo Central, medan gasbekämpningen pågår.

ANT börjar nu bereda sig att genomföra en regelrätt militärkupp och samtidigt gå in och ta kontrollen över de större systemen i cyberkosmos. Det här händer strax innan rollpersonerna träffar Arleene Hackman.

ETT EGENDOMLIGT UPPDRAG

Äventyret börjar en vacker vårdag när körsbärsträden blommar i korporationsträdgårdarna (det är den största nyheten på frukostnyheterna). Rollpersonerna har haft några lugna dagar när inga av deras gamla fiender har uppsökt dem och inga större slagsmål har utbrutit i grannskapet. Plötsligt ringer det på hos någon av de två rollpersoner som fick mioplant insatta av ANT. Utanför står cyberspacern Kathy (se förra äventyret). Hon är mager, blek, härjad och har något desperat i blicken.

"Kan ni göra mig en tjänst? Det är viktigt. Jag kan betala. Ett spaningsjobb", säger

hon. Hon verkar stressad och vill inte prata mer än nödvändigt. Gång på gång rör hon med högerhanden bakom högra örat, där mioplantet sitter. Hon vill inte förklara någonting.

"Jag vill att ni ska skugga mig. Helst direkt, från när jag går härifrån. Anteckna allt jag gör, vilka jag träffar. Sedan lägger ni klossen med anteckningarna i den här boxen."

Hon plockar fram ett litet kodkort ur innerfickan och ger till rollpersonen.

"Det går till en förvaringsbox på Shinagawa metrostation. Fortsätt skugga mig tills jag säger ifrån att ni kan sluta. Visa er inte för mig. Ta inte kontakt med mig. Det är viktigt. Förstår ni? Ni får betalt, säg hur mycket ni vill ha. Fem-tiotusen? Jag sätter in det på era konton direkt."

Om rollpersonerna går med på att göra som hon säger, går hon över till deras terminal och överför den summa pengar de begär till deras konton. Sedan försvinner hon ut så snart som möjligt. Hon gör inga försök att skaka av sig rollpersonen som följer efter.

Kathy tar tunnelbanan till Shinagawa. Hon tränger sig genom folkmassan till den bakre delen av stationen. Trängseln minskar och rollpersonernas steg ekar i de kala betongkorridorerna. Här är bara nödbelysningen på, ett obehagligt violett ljus. Kathy går bort till änden av en avstängd perrong och uppför en stillastående rullramp. Hon



fortsätter uppför ytterligare en tyst rullramp och går in i en smal korridor, som förgrenar sig i nya korridorer i en förvirrande labyrint av stål och betong. Söndernötta Ford-Nissanmärken är här och där målade på väggen. Cyberpunkare, tiggare och robotar hänger längs väggarna och studerar rollpersonerna när de går förbi. Delar av korridorerna löper över rasslande stålgaller som släpper upp en frätande, obehaglig rök. I gångarna under skymtar knotiga varelser som springer fram och tillbaka. Det luktar instängt och syrligt. Här och var fylls korridorerna av rök från improviserade gatukök – en kittel över ett oljefat fyllt med kol. Om spelarna börjar få tråkigt kan du med fördel slänga in något desperat gäng cyberpunkare som hoppar på rollpersonerna uppifrån taket eller bryter sig upp genom stålgallren i golvet. Cyberpunkare finns beskrivna längst bak i äventyret.

Till slut viker Kathy av uppför en vindlande ståltrappa. Den leder uppåt, till synes i all oändlighet. Med jämna mellanrum kommer avsatser och dörrar som leder in till nya våningsplan.

Vid en avsats sitter ett gäng stora, håriga unga män beväpnade med det senaste inom militär vapenteknik. De har osannolikt mycket cybernetik inopererad, så att det är svårt att säga om de ska kallas människor eller robotar. De sitter och ser på film på en liten holoskärm och dricker synticoke ur tusen gånger återanvända flaskor. Kathy nickar åt dem och går förbi.

När rollpersonerna kommer uppför trappan reser sig den största och hårigaste av dem och spänner sig. Han har en kortpipig pulslaser liggande över armen.

"Vad vill ni?" säger han med okänslig, lite mekanisk röst. (Låt som Arnold i *Terminator.*)

20 neoyen eller mer övertygar gänget om att rollpersonerna har något legitimt ärende i trakten. Om rollpersonerna skulle angripa gänget utbryter strid. (De beskrivs längst bak i äventyret). Kathy har försvunnit när rollpersonerna kommer förbi gänget. De befinner sig i en lång, låg och illa upplyst korridor. Golvet är täckt av skräp. Dörrar leder in åt olika håll. Korridoren förgrenar sig i ytterligare två korridorer, som slutar i trappor upp och ned.

En av dörrarna är låst. Det är där Kathy har gått in. Bakom dörren finns en urgammal lägenhet, där hon har slagit sig ned på flykt undan ANT. Här räknar hon inte med att de ska hitta henne. Dörrlåset kan dyrkas upp med ett lyckat Elektronik. Lägenheten är möblerad med tomma lådor och kartonger. I det innersta rummet sitter Kathy framför en datorskärm och ser ut att tänka intensivt.

Om rollpersonerna traskar in i lägenheten tittar hon förvånat upp och tittar på dem som om hon aldrig hade sett dem förut. Sedan ser hon orolig ut och drar fram ett skjutvapen. Om inte rollpersonerna retirerar börjar hon skjuta på dem med en neurodesintegrator. (Hon är helt styrd av sitt mioplant nu och minns ingenting av vad hon gjorde tidigare på dagen.) Om rollpersonerna är tarvliga nog att döda henne, kan äventyret fortsätta med vad de hittar i datorn. Annars gör de klokast i att bevaka lägenheten utifrån. Vid tolvtiden på kvällen kommer Kathy ut. Hon går tillbaka ned till Shinagawa. Hon tar en skyttel ned ända till markplanet (dep 1). Här är byggnaderna riktigt gamla, tegel, sten och stål dominerar. Gatorna är av betong eller asfalt. Rollpersonerna ser knappast till någon plast eller synticement. Hon går genom de vindlande, neonupplysta gränderna som slingrar sig fram i markhöjd. Rollpersonerna håller hela tiden på att missa henne i vimlet av försäljare och välklädda, cyberförstärkta människor. Hon går genom en vindlande gränd och kommer ut på en öppen plats. Det är alldeles mörkt här, förutom en röd skylt över en låg byggnad som förkunnar "Ricks Café Cybernetique". Kathy försvinner in på kaféet.

Om rollpersonerna försöker gå in möts de av en väldig man med rakad skalle, klädd i svarta, åtsittande läderkläder. Bakom honom skymtar blinkande neon. Det luktar sprit och rök och svett.

"Är ni medlemmar? Vi tar bara emot medlemmar", säger han med bullrande röst. Om rollpersonerna påstår att så är fallet, vill han se deras medlemskort. Det går bra att sticka fram vilket gammalt busskort

som helst, inlindat i en 50-yensedel.

Bakom vakten finns en stor, lyxigt inredd garderob, där en leende ung kvinna tar emot rollpersonernas ytterkläder. De kommer in i en rökig bar fylld av människor, mest yngre men också en del äldre. Det är lågt i tak, rökigt och stojigt. Om rollpersonerna tittar noga efter, ser de att alla i lokalen har mioplants inopererade. Av konversationerna som pågår kring dem förstår de snart att stället frekventeras av cyberspacers, och i enstaka fall andra hackers.

De kan plöja fram genom mängden och få syn på Kathy som står och pratar med en ung man klädd i silverskimrande konstpäls. De kan ta sig ganska nära i vimlet och snappa upp en del av samtalet.

"Det är Yoji jag letar efter", säger Kathy och ser sig om. Hon verkar lugnare, mer avspänd än när rollpersonerna pratade med henne.

"Han håller sig undan. Rädd som faan. Efter morden, vet du", säger pojken.

"Morden?" Kathy låter förvånad och en smula oroad.

"Ja. Wabi, Steinbeck, Dods. Döda. Slaktade. Det måste du ha hört. Du kände dem."

"Wabi, död?"

"Jag trodde du visste. Förra veckan. Uppe i Omiya. Han höll sig undan där."

"Vem... gjorde det?"

"Ingen som vet. Måste ha varit någon han kände, eller någon djävulskt skicklig spårhund. Han låg och tryckte i ett zentempel där uppe. Någon tog sig in, förbi säkerheten, och skar upp honom. Tog en tachi som stod i rummet och skar upp honom. Hela stället var nedblodat, säger de."

Kathy har bleknat märkbart. Hon darrar på rösten.

"Och de andra två?"

Pojken rycker på axlarna. Han är illa berörd.

"Nåt liknande. Steinbeck blev skjuten. Neurodesintegrator. Såg ut som en knotig gren när de hittade honom. Dods, jag minns inte, jo, han blev också skjuten."

Kathy skakar på huvudet och tar en stor klunk av sin drink.

"Ja, det är för djävligt. Man får vara försiktig. Jag skulle vara försiktig, om jag var du. Hålla mig undan. Har du nånstans att bo? Du kan få bo hos mig."

"Jag klarar mig. Stackars Wabi... Du, jag måste gå nu. Säg inget till Yoji om att jag har letat efter honom. Jag pratar med honom sen."

Hon lämnar den unga mannen och börjar målmedvetet ta sig tillbaka genom folkmassan. Hon går snabbt och stelt. Då och då stannar hon, lutar sig mot en vägg och blundar. Hon går tillbaka till vertikalskyttelн och åker upp till Shinagawa Metro. Där kliver hon av och går tillbaka samma väg som hon tog tidigare på dagen. Hon försvinner återigen in genom dörren i korridoren bortom cyberpunkarna.

MÖRDARE

Rollpersonernas och Kathys verksamhet har inte gått obemärkt förbi. Det fanns spioner på klubben som meddelade för ANT att Kathy verkade få tillbaka minnet och lämna programmeringen. ANT bestämde sig för att terminera henne innan hon börjar ställa till problem. När Kathy precis har försvunnit in i lägenheten i Cosy Village, dyker fem svartklädda, maskerade män med laserkatanas i händerna upp i andra änden av korridoren. Om inte rollpersonerna försöker hindra dem, ignoreras de av mördarna som sparkar ned dörren in till Kathys lägenhet och rullar in. (De vet inte att hon har tagit livet av sig.) Lägger sig rollpersonerna i leken, försöker mördarna göra slut på dem först. Tre mördare stannar i så fall hos rollpersonerna, medan två tar sig in i Kathys lägenhet. Efter några sekunder kommer de ut ur lägenheten igen (de har sett att hon är död) och ropar något obegripligt till de andra tre. Alla försvinner bort genom korridoren.

Mördarna beskrivs längst bak i äventyret. Om rollpersonerna har svårt att klara mördarna själva, kommer cyberpunkarna från trappan till deras hjälp. Om de undersöker mördarna noga, ser de att alla är européer och har likadana mioplants som rollpersonerna själva, design Naval Cyber. (Man måste skära upp dem för att se firmamärket på mioplantet). De har inga andra yttre kännetecken.

LÄGENHETEN

Efter striden med lönnmördarna borde rollpersonerna bli misstänksamma och ge sig in för att leta efter Kathy. Om dörren fortfarande är stängd kan den öppnas med våld eller ett kodkort. Det luktar bränt och syrligt i lägenheten. De möts av en obehaglig syn. Kathy ligger hopsjunken över ett skrivbord mot den bortre väggen. Kroppen är hopkrupen i en onaturlig ställning. Ansiktet är fullständigt förvridet och ögonen på väg att tränga ut ur sina hålor. När de går närmare ser de att en ledningskabel har ryckts ut ur väggen och fogats in i urtaget i handleden. Hon har dödat sig själv genom att leda högspänning genom mioplantet och på så sätt bränna ut både implantet och hjärnan. Det luktar bränt kött. (Rollpersonerna anar nog att hon har begått självmord, men låt dem lista ut det själva. De två lönnmördarna hade knappast tid att göra slut på henne.) På golvet bredvid henne ligger en neurodisintegrator.

Bredvid kroppen står en modern 256-terminal. Den är påslagen men inte uppkopplad mot nätet. (Kathy var rädd att ANT skulle spåra henne om hon kopplade upp sig eller gick ut i cyberkosmos.)

På skärmen blinkar en serie namn:

```
@> Term.run> Wabi, Omiya Zen Center,
Ike Steinbeck, Kolla Nino.
Harlan Dods, Chinatown, Dragon inn
Yoji Noshima, senast hemma hos Siggi.
Kolla Ricks.
Michelle Bareille
Nic Draft, kolla Ikebukuro @end of run
@>
```

Det är listan över de spacers som de subliminerade befallningarna i hennes mioplant beordrade henne att mörda. Hon hann med de tre första innan chocken när hon fick deras död beskriven tvingade tillbaka de förträngda minnena.

Om rollpersonerna kollar terminalen märker de att listan är skyddad av ett kraftigt kodprogram. Den är i normala fall dold och syns inte i några listningar om man inte vet vad man letar efter. (Kathy ville inte att hennes vanliga jag skulle hitta listan.)

Terminalen innehåller också en fullständig karta över cyberkosmos, av den typ som ingår i alla mioplants. Skillnaden är att den här kartan har med områden som vanligen saknas. När hon inte var styrd av sublimerna i sitt mioplant, försökte Kathy ta reda på vad ANT egentligen sysslade med. Hon kom underfund med att ett stort systemkomplex knutet till företaget inte finns med på några mioplantkartor. Det var när hon höll på och snokade där som ANT kom på henne och hon tvingades fly.

Bara en rollperson med mioplant kan komma på att kartan innehåller områden som normalt sett inte finns kartlagda. De måste titta igenom den noga för att komma på det. De kan kopiera över kartan på en minneskloss och ta den med sig.

CYBERPUNKARE

När striden med lönnmördarna är över (eller, om rollpersonerna är illa ute, under striden) kommer gänget med cyberpunkare springande uppför trapporna. Kathy har betalat dem för att hålla inkräktare borta. (Med undantag för rollpersonerna som hon sa till dem att släppa igenom. Lönnmördarna kom från andra hållet och passerade aldrig gänget.) När de ser att Kathy är död drar de helt logiskt slutsatsen att rollpersonerna har mördat henne. Men eftersom hon är död är de inte anställda av henne längre, och bryr sig följdriktigt inte. De tittar igenom lägenheten och lönnmördarna för att se om de kan hitta något värdefullt, men verkar i övrigt inte särskilt nyfikna.

Rollpersonerna kan möjligen få ur dem lite information. De talar mekaniskt och entonigt. Kathy kom till lägenheten för tre veckor sedan (För att komma fram till att det var tre veckor måste cyberpunkarna noga räkna igenom hur många avsnitt av olika TV-serier som har hunnit sändas sedan dess. Rollpersonerna kan inte vara säkra på uppgiften.) Hon har mest hållit sig gömd i lägenheten, men då och då har hon försvunnit ut och varit borta ett tag. Cyber-

punkarna har inte märkt något konstigt med henne. De är inte förmögna att göra några psykologiska bedömningar.

En man har kommit en gång och letat efter henne. Det var en liten japan med stort huvud. Han sa att han hette Yoji. De försökte döda honom, men då fick de ont i huvudet och allt blev svart. Sedan minns de inget mer. Något mer kan inte rollpersonerna får ur de förvirrade COS-fallen.

SKUGGAN I CYBERKOSMOS

Är rollpersonerna smarta, har de tagit en kopia på kartan över cyberkosmos som fanns i Kathys dator. Några timmars analys av den visar att där finns områden som normalt sett inte finns i en mioplantkarta. Från American Naval Trading går linjer ut till områden med system som rollpersonerna inte visste existerade. Kartan är schematisk, så de får inte reda på vilken slags system det kan vara. För att få veta det måste de gå in i cyberkosmos.

Kartan i mioplantet används för att spacern ska kunna visualisera system och linjer som befinner sig på avstånd. Skuggpartierna, som finns inlagda på Kathys kartskiss, syns inte förrän spacern kommer så nära att han eller hon kan se dem med egna ögon. De gör att de är mycket svåra att upptäcka och ännu svårare att kartlägga.

För att komma till skuggpartierna måste rollpersonerna först ta sig till ANT:s huvudsystem. Det är en stor, ovanligt mörk kristall i Shiba-Disney, öster om Tokyo Central. Genom att gå in i ett subsystem hos ANT och sedan vidare genom en av linjerna som anknyter till skuggan, kan rollpersonerna ta sig dit.

Kathys karta visar på en väg som går igenom ANT:s system för parkunderhåll (inte särskilt hårdbevakat) och in i skuggan. Rollpersonerna kommer in i kristallen som är parksystemet. På väggarna blinkar fakta om gräsytor och trädkvaliteter och när blomsterlökarna ska sättas. Hologram av växter och parkmaskiner roterar långsamt i luften runt dem. En utgång finns markerad på Kathys karta. Den är blockerad av ett kodprogram med motståndsvärde 25, men koden finns antecknad i kartskissen. Rollpersonerna kan slå in den på panelen över utgången. Den svarta isen bleknar och blir genomskinlig. De kan glida igenom.

De kommer ut i ett mjölkvitt hav, som om de omgavs av en tät dimma. Här finns ingenting av cyberkosmos illusoriska rymd med små systemstjärnor som blickar i fjärran. Bara ett ogenomträngligt töcken där den rödskimrande linjen de färdas i försvinner i mörkret framför dem. Den möter en blåskimrande linje, som glider ut i dimman under dem. Om de undersöker informationsflödet i linjen där de färdas (ett Datakunskap krävs för det) ser det att datat har en ovanlig kodning. Ytterligare ett lyckat slag och de påminner sig att det är en gammal typ av kodning, som användes i början av 2000-talet. Bakom dem, vid ingången till parksystemets KomSys, finns en adapter som anpassar dataströmmen till den vanliga sändningskoden.

Fler datalinjer korsar eller möter linjen där de färdas. Om de inte tänker sig för kan de komma vilse i den tjocka dimman. Är rollpersonerna smarta kopplar de på kartläggningsfunktionen i sina mioplant. Då läggs de delar som de nu färdas i in i deras kartor, och de kan obehindrat visualisera områden de har färdats i om de kommer tillbaka.

Efter vad som tycks vara en evighet skymtar rollpersonerna ett system i diset. Det ser inte riktigt ut som ett vanligt system. Kristallstrukturen är här och var avbruten av något som liknar organisk vävnad. De kan se cellstrukturen på ytan, som pulserar i jämn takt. De har hört talas om att biodatorer kan visualiseras på det sättet, men har aldrig sett någon så organisk maskin.

Den röda linjen de färdas på glider in mot en stängd port. Ett darrande, organiskt membran blockerar vägen för dem, men släpper igenom det röda ljuset. De dunsar emot den elastiska hinnan och studsar tillbaka.

Bakom membranet ser de en skugga komma mot dem. Den glider genom membranet och materialiseras framför dem. Det är en avatar, men ingen avatar som de har

sett förut. Framför dem står en man, lika verklig som om han hade funnits i världen utanför. Han har ingenting av den datasimulerade avatarens förenklingar. Han ser ut som en människa som helt har förflyttats in i systemet. Mannen har ett par datasimulerade "byxor" på sig. Det är det enda på honom som inte ser helt verkligt ut. Han är europé och i femtioårsåldern.

Han rynkar pannan och tittar på rollpersonernas avatarer. Sedan lyfter han handen och tittar upp. Han tar ett snabbt steg in genom membranet och försvinner. Rollpersonerna känner som stötvågor genom dimman.

Om de tittar upp, ser de en stor skepnad som närmar sig genom dimman. Tittar de ned ser de ytterligare en skepnad som kommer mot dem underifrån. Det är en osannolik känsla. Normalt ska ingenting kunna röra sig utanför systemen i cyberkosmos, annat än i dataflödena. Men två stora, svarta skuggor glider ljudlöst fram genom dimman mot rollpersonerna.

Hade våra hjältar några som helst kunskaper i zoologi, skulle de känna igen de två naturtrogna vita hajarna som snabbt närmar sig för att slita deras avatarer i stycken. De beskrivs i slutet av äventyret.

Rollpersonerna har tagit sig in i ANT:s hemliga system, där företaget genomför experiment med sina inscannrade spacers. Mannen rollpersonerna mötte var en av de spacers som har kodats in som programvara. Hajarna är också en del i försöket – nya vaktprogram som kan röra sig utanför dataströmmarna och har kvar en hel del av en levande hajs reflexer och instinkter. De har kodats in från levande hajars medvetanden.

Dimman omkring rollpersonerna beror på att de inte kan visualisera något utanför linjen där de rör sig, eftersom de inte har någon karta. Kristallen de kommer fram till är systemet i ANT:s anläggning för bioscanners, där programvara skapas utifrån levande människor och djur. Huvudsystemet styrs av en av de två cyborgdatorer som ligger bakom mycket av ANT:s verksamhet. Därför visualiserar rollpersonerna kristallen som delvis organisk.

Om de överlever hajarnas angrepp gör de klokt i att snarast ta sig ut ur skuggrymden, annars kommer fler jaktprogram för att göra slut på dem.

De har inte någon möjlighet att ta sig in i några av ANT:s hemliga system. De är alldeles för hårt bevakade. Och rollpersonerna har ett stort handikapp i att inte kunna visualisera hela systemen.

TILLTÄNKTA MORDOFFER

Självmordet och besöket i cyberkosmos lär inte göra rollpersonerna så våldsamt mycket klokare. Den bästa källan till information de kan hitta, är andra cyberspacers som har flytt från ANT. Tre stycken har mördats av Kathy. Två har flytt DaiTokyo. Men en finns kvar.

YOJI NOSHIMA

Yoji är den som är lättast att hitta. Rollpersonerna såg Kathy leta efter honom på Ricks i Cyber Town. Hennes anteckningar säger att han har bott hemma hos någon som heter Siggi.

Om rollpersonerna återvänder till Ricks, kan de hitta den unge man som Kathy pratade med. (Det är han som är Siggi, men Yoji bor inte hos honom längre.) Han är av naturliga skäl mycket misstänksam och försiktig. Han har hört rykten om att Kathy också har blivit mördad eller åtminstone försvunnit, tillsammans med en massa andra människor.

Antyder rollpersonerna att de vill ha hjälp att lösa morden, kan han tänka sig att försöka hjälpa dem. Men han vill inte lämna ut några adresser. Han drar undan rollpersonerna ett hörn av baren, alldeles intill högtalarna där ingen kan höra vad de säger.

"Jag har ingen aning om de här morden. Men Yoji har jobbat på ANT. Och Yoji är speciell, psimutant. Jag kan snacka med honom. Kanske går han med på att träffa er. Om ni kan ta reda på det här. Kanske för Kats skull, och för de andra. Men han är jävligt skraj. Jag ska prata med honom. Kom till kiosken i änden av Shinagawa station i morgon kväll klockan elva. Det är inte säkert att prata här", säger ynglingen.

Han försvinner ut genom en dörr bakom baren.

Tio över elva följande kväll dyker ynglingen upp. Han har tagit på sig en bredbrättad hatt som skuggar ansiktet. "Yoji träffar er i morgon kväll. På Banzai Arkade i Cyber Market 58, vid Death Race-holon. Var försiktiga. Jag tror ni är skuggade", säger han och nickar ut i folkmassan som trängs bakom rollpersonerna. Sedan försvinner han igen.

Cyber Market 58 är en undandskymd del av Cyber Towns stora köpcentrum. Gränderna är smala, hissarna är trasiga, förråd av fruktlårar och skräphögar ligger ute på gatan och göra det hart när omöjligt att ta sig fram med något fordon. Här och var susar en rickshawförare förbi på sin speedbike och undviker skickligt de förrädiska avfallshögarna. Här finns gott om småre-stauranger, spelhallar, tvätterier som släpper ut sin ånga på gatan och holovideostudios som visar sense-it-all pornos.

Banzai Arkade visar sig vara en 3D-spelarkad, full av skolkande barn, hemmafruar och arbetslösa som slösar bort sin tid med att kämpa sig igenom 3D-spelens värld. Folk sitter uppkopplade med cyberjack mot spelmaskinerna. I deras hjärnor projiceras fantastiska världar där de spränger dödsstjärnor, bekämpar vidriga monster eller strandar på öde världar med 30 stiliga unga marinkadetter. Ett svagt surr från maskinerna och ett och annat utrop från de spelande är allt som hörs. Alla sitter på sina pallar och stirrar stint framför sig, eller blundar. Rollpersonerna kunde lika gärna vara ensamma. Längst bak i lokalen finns det något gammalmodiga spelet Death Race Gamma. De hinner vänta i tio minuter innan en finlemmad man i trettiofemårsåldern kommer fram till dem.

"Det är jag som är Yoji", säger han och slår sig ned på en tom pall en bit från rollpersonerna, som om han inte vill komma i direktkontakt med dem. Han är liten och spenslig med stora mörka ögon och snaggat blått hår. Han är klädd i vida grå byxor och en grå läderjacka som bular lite under vänster arm.

"Ni kände Kats. Ni undrar varför de blev mördade. Hon och de andra. Du där, kom hit."

Yoji pekar på en av rollpersonerna som har ett mioplant insatt. Han fingrar på rollpersonens mioplant och sedan på uttaget i handleden.

"Naval Cyber. Var försiktig med det där", säger han.

Han lägger fingertopparna lätt mot rollpersonens panna och blundar. Rollpersonen känner en isande kyla i huvudet, och en krypande känsla, som om någon drog med fingertopparna längs hjärnans vindlingar.

"Du är ren. Kan du du gå i god för de andra?" Yoji nickar mot resten av rollpersonerna. Om rollpersonen hävdar att de är pålitliga, slappnar han av lite och lutar sig tillbaka.

Yoji har förstått att ANT mördar spacers som har lämnat företaget, även om han inte har insett att det är Kathy som har utfört morden. Men han blir inte förvånad om rollpersonerna berättar det för honom.

"Naval gör mioplants som kan användas för att lägga in befallningar. De aktualiseras av en viss signal. Kats måste ha trätt i funktion när hon drog från ANT. De insåg kanske att hon skulle försöka sticka och la in det där." Han tillägger något som låter som en svordom.

"Vi var 20 eller 25 stycken när försöken började. De använde oss som mall för levande program som kodades in i systemen. Levande avatarer. Levande varelser som hör hemma i kosmos. Bioavatarer, kallade de dem för. ANT har cyborger, ser ni, gamla hjärnor inbyggda i hårdvaran. De där bioavatarena kan kommunicera med cyborgerna. Direkt. På ett sätt som människor aldrig kan. Utom med psi, som jag kan. Det var när jag dockade med den där cyborgen, som jag bestämde mig för att inte vara med längre. Sjuk. Helt sjuk. Låst i fasta rutiner för att uthärda sin egen existens. Projicerar allt, för det finns ingenstans att bearbeta någonting. Då drog jag. Och efter mig de andra. Först Wabi, sedan de andra fyra. Och sist Kats. Men de andra är kvar hos ANT. Jag vet inte om de vill vara kvar. Om de ens lever. När ANT är klara med bioava-

tarerna kommer de inte vilja ha oss kvar i livet. Vi vet för mycket. Jag har sammanställt det jag fick reda på inne på ANT, men jag vet inte riktigt vad jag ska göra av det. Ni kanske kan komma på något. Wabi försökte få tag på data ANT:s system. De är ritade av någon som heter Hackman. En amerikanska. Wabi trodde att hon fortfarande levde. Han försökte få tag i henne. Men jag vet inte hur det gick." Han lämnar över över två dataklossar till rollpersonerna. Sedan tystnar han och tittar upp. Utanför lokalen bromsar en svävare in. Tre storväxta män med stel uppsyn kommer inklivande mellan de apatiska 3D-spelarna. De är klädda i glänsande metalliska overaller. Yoji bleknar och försvinner plötsligt (teleportation kallas det. Rollpersonerna har knappast tillgång till det). De tre männen drar upp varsin k-pist när de närmar sig rollpersonerna. När de kommer nära kan rollpersonerna skymta ANT:s logo på deras bröstfickor. De tappra hjältarna kan försöka ta sig ut eller försvara sig. Männen med k-pistarna försöker ta dem levande, men bjuder rollpersonerna motstånd ger de eld. Om rollpersonerna lyckas ta ut de tre, upptäcker de att männen var robotar. De beskrivs längst bak.

Yoji kommer inte tillbaka. Han svarar inte på några försök från rollpersonernas sida att kontakta honom. Siggi kommer inte tillbaka till Ricks . Om de frågar runt efter honom, får de veta att han ramlade ned framför en tunnelbanevagn i Shinagawa samma kväll som de träffade honom.

YOJIS DATAKLOSSAR

KLOSS 1. MÄRKT "TANEGASHIMA BAS 3".

Innehåller en detaljerad karta över ett datasystem. Om rollpersonerna lyckas med ett svårt Datavisualisering (-20 %) inser de att den avbildar systemet de själva hamnade utanför, där de mötte de två hajarna.

Det är ett ovanligt system, en kombination av biosystem och kristaller. Det har tolv länkade centrala biosystem (mänskliga hjärnor) och ett kristalliskt huvudsystem där de tolv biosystemen kan samordna sitt arbete. Också resten av datorn är bitvis kristallisk, bitvis biomekanisk. Några av de mänskliga hjärnorna är markerade på kartan. Av teckenbeskrivningen framgår att de delarna ännu inte är installerade.

Rollpersoner med stora kunskaper om datorer, inser att systemet ursprungligen inte var en cyborgdator med mänskliga hjärnor. Det är i original en bio/kristalldator, som har byggts ut och ytterligare ska byggas ut med cyborgfunktioner.

Kartan visar med all önskvärd tydlighet att det ursprungligen är ett militärt system. Det finns undersystem som ska styra olika vapenslag och installationer, bland annat "long distance nuclear missiles", "short distance nuclear missiles", "short distance biomissiles" och "orbital defence, stationary Southern Pacific". I textdelen av kartan anges "Original system construction Arleene Hackman."

KLOSS 2. MÄRKT "PROJEKT BIOAVATAR"

Innehåller (tämligen ofullständiga) tekniska data om hur medvetande och nervimpulser från ett djur eller en människa kan kodas i programform. Nervimpulser, kemisk balans, reaktioner ned på DNA-nivå kodas in och överförs till programvaran. Det kan bara göras i en stor cyborgdator av den kombinerat kristalliska/biologiska typ som finns schematiskt kartlagd i kloss 1. Men resultatet — bioavataren — kan röra sig var som helst i cyberkosmos. Till och med utanför dataströmmarna! (Vete faan hur det går till, säger ANT:s tekniker).

Informationen på kloss två kräver både ett lyckat Datorkunskap och ett Medicin för att vara så värst begriplig. Och den är för ofullständig för att ge rollpersonerna mer än ett hum om vad det handlar om.

I slutet av kloss två finns en lista över köpare av bioavatarer. Där finns de flesta av DaiTokyos större bolag upptagna.

KLOSS 3. MÄRKT "MIOPLANT SUBCOM 1.2"

Klossen innehåller en teknisk manual över de mioplant från Naval Cyber som bland annat rollpersonerna har inopererade i sina arma skallar. Någon med stora kunskaper i Elektronik och Datorteknik inser att de är konstruerade för att lagra dolda befallningar, som aktualiseras av bestämda impulser

utifrån. En skicklig datatekniker kan använda den här informationen för att radera de dolda befallningarna.

Också här finns en lista över köpare. Flera tiotusentals mioplants av den här typen har uppenbarligen spritts över DaiTokyo. Mitoshi har köpt åtskilliga. (Det borde göra rollpersonerna en smula paranoida.)

NIC OCH MICHELLE

De två andra levande spacers som finns på Kathys lista har flytt DaiTokyo. Michelle har fått ett jobb på Mitoshi och försvunnit till Shanghai. Nic befinner sig i en hemlig forskningsanläggning i Novosibirsk. Rollpersonerna har ingen möjlighet att spåra dem. De kan bara höra rykten i Cyber Town som säger att de har försvunnit.

MORDOFFREN

Rollpersonerna kan också försöka ta reda på mer om de tre spacers som blev mördade. Alla tre är välkända i Cyber Town. De hörde till de första spacers som gjorde sig kända i början av 70-talet. Senare började de arbeta för olika zaibatsu, när cyberspacing blev en vedertagen del av datatekniken. Det går rykten om att de stött sig med någon mäktig zaibatsu och därför blivit likviderade. De flesta tycks tro att de deltog i något hemligt forskningsprojekt, men ingen tycks känna till vilket företag som låg bakom projektet.

På mordplatserna finns ingenting att hämta. Wabi blev dödad i ett zentempel i Sanctuary. De andra två i sina lägenheter, också i Sanctuary. Med mutor eller kontakter kan rollpersonerna ta sig in i området, men de kommer inte att hitta någon information. Sanctuary är en sluten värld där alla känner alla och främlingar betraktas med yttersta misstro. Det är ett exklusivt bostadsområde där lägenheterna är minutiöst bevakade.

NAVAL TRADING SLÅR TILLBAKA

Vid det här laget är ANT medvetna om att rollpersonerna blandar sig i deras angelägenheter. Företaget är mycket angeläget att hålla tyst om sina experiment med bioavatarer och om utvecklingen av cyborgtekniken. Men alltför uppenbara angrepp drar lätt till sig uppmärksamheten. ANT bestämmer sig för att skrämma rollpersonerna till tystnad. Cyborgdatorerna har resurser att gå in och göra stora modifikationer i datanätet, som kan skada rollpersonerna mer än vad några lönnmördare hittills har lyckats med.

Det börjar med att rollpersonerna vräks från sina bostäder. Enligt datorerna har de inte betalat hyran på tre månader. De krävs på retroaktiv hyra och slängs ut med omedelbar verkan. Sedan försvinner pengarna från rollpersonernas konton. Deras kredkort slutar fungera. Deras lokaltrafikkort blockeras så att de inte ens kan åka tunnelbana längre. Till slut försvinner de mystiskt ur alla register. (På samma sätt som ANT tidigare har raderat alla sina spacers ur dataregistren, för att kunna mörda dem utan att väcka uppmärksamhet.) De har inga personnummer, inga namn, inga tjänstgöringsnummer och försäkringsnummer och banknummer och andra nummer som krävs för att man ska få finnas till.

Låt raderingen ske gradvis, under loppet av några dagar eller en vecka.

När rollpersonerna har försvunnit ur alla register kan ANT lugnt skicka ut nya lönnmördare. Använd samma mördare som stormade in i Maslenikows lägenhet. De angriper rollpersonerna när de är som sårbarast och försöker göra slut på dem på något diskret sätt.

SUBLIMA BEFALLNINGAR

Två av rollpersonerna har mioplants tillverkade av Naval Cyber. De kan användas för att styra bärarna, på samma sätt som Kathy tvangs att mörda sina kollegor.

Rollpersonernas mioplant har ursprungligen inga order inlagda. Men om de kopp-

lar upp sig mot datanätet en längre tid, mer än en halvtimme i sträck (som man gör om man till exempel undersöker en datakloss närmare), pejlas de in av ANT som kan spåra kodsignalen deras mioplant sänder ut. En sublimerad order om att de ska döda sina kamrater och sedan sig själva läggs in i mioplantet. De märker inte någonting, förrän de tappar kontrollen över sig själva och börjar försöka utföra ordern. Om någon av dem lyckas slå under sin Mentala styrka märker han att något är fel, och är slaget till och med under hans Mentala styrka delad med två (avrunda nedåt) kan även motstå befallningen.

Om de lyckas döda någon eller några av sina kamrater, men inte alla, glömmer de bort vad de har gjort och försöker sedan igen vid ett senare tillfälle.

Ordern kan inte raderas utan ingående kunskap om de specifika mioplants som rollpersonerna bär. (Att operera ut ett mioplant är farligt. Spacern kan bli sinnessjuk eller dö.)

RYKTEN I CYBER TOWN

Om rollpersonerna rör sig i Cyber Town kan de snappa upp rykten som ger dem ledtrådar. Många spacers har mött ANT:s obehagliga bioavatarer och anat att de svarta hålen i cyberkosmos växer. Den sociala oron ute i DaiTokyo påverkar också Cyber Town. Börsfallet har gett en rejäl lågkonjunktur, eftersom många spacers lever på att manipulera valutaflöden. Om ekonomin stagnerar råkar rymdpiraterna lika illa ut som alla andra.

- Bioavatarerna viskar många spacers om. Flera har mött hajar i cyberkosmos och fått sina avatarer dödade. Några har till och med spårats av torpedprogram och blivit dödade. Nybörjare är tveksamma till att över huvudtaget ge sig in i cyberkosmos.
- Några av Cyber Towns skickligaste spacers har försvunnit mystiskt. Spacers i Sanctuary har börjat barrikadera sig och se över sina säkerhetsrutiner. (Det är ANT som har kidnappat spacers för att använda i sina experiment med bioavatarer.)
- Någon påstår sig ha mött Wabi, som mördades för ett par veckor sedan, i cyberkosmos. Han hävdar bestämt att det inte var Wabis avatar, utan Wabi själv som han såg ut i verkliga livet. De flesta skakar på huvudet och säger att det måste vara någon gammal zombieavatar som har drivit runt i kosmos sedan Wabi levde. (I själva verket var det den bioavatar som ANT har skapat utifrån Wabis medvetande.)
- En spacer säger att han såg ett meddelande adresserat till Wabi på Digit Square. Han läste det aldrig, så han vet inte vad det innehöll. "Men det låg i Wabis box. Han använde alltid en postbox för ett nedlagt postorderföretag – Transvideo. Det var någon som hade lämnat meddelanden där."

DIGIT SQUARE

På Digit square säljs och köps information och spacers bjuder ut sina tjänster. Digit Square ligger centralt i cyberkosmos, i närheten av Centeradmins system. Det är inte utsatt på några officiella mioplants, men syns på det nätverk av ledningar som leder dit. Sedan ANT:s hajar började härja i cyberkosmos har verksamheten minskat. Det är inga spacers som hänger på Digit Square längre. Man kommer dit för att lämna ett meddelande och försvinner illa kvickt igen.

Några intressanta meddelanden har dykt upp. Bland annat två som ligger i Transvideos box, adresserat till Wabi.

"Intresserad av ytterligare information rörande ditt problem. Skaffa fram kassetterna och kontakta mig. Vänligen, A. Hackman." och

"Kolla mioplanten med Yoji. Jag tror de har lagt in sublimer. Håll dig borta från mig. Kat."

Rollpersonerna kan lämna ett meddelande till A. Hackman i postboxen. Efter en dag kommer de att få svar:

"Möt mig i Ginza 4-chome, plan 1300. A. Hackman."

De kan också slå upp Hackman i telecom-

katalogen. När hon förstår att de är insyltade i Wabis död och ANT:s affärer kommer hon att vilja träffa dem.

ARLEENE HACKMAN

Arleene hör till de äldre bland DaiTokyos befolkning. Hon föddes i San Fransisco 1992 och använder åldersfördröjande droger sedan 50 år tillbaka. Fysiskt ser hon ut att vara i femtioårsåldern. Hon arbetade för amerikanska rymdförsvaret på 10- och 20-talet, som ansvarig för "Projekt cyborg", som resulterade i den cyborgdator som nu ligger i bana över DaiTokyo. Hon har också ritat det ursprungliga systemet för rymdbasen på O Shima.

Efter en intern skandal i samband med "Stjärnornas krig" lämnade Hackman den militära banan och började som konsult i systembranschen. Det har hon fortsatt med sedan dess, och framlever nu en behaglig ålderdom bland molnen högst upp på Ginza 4-chome, ett av Tokyos äldsta megablock.

American Navals verksamhet har inte gått helt obemärkt fram genom DaiTokyo. Zaibatsus styrelser är väl medvetna om att något pågår, men de vill inte riskera ytterligare oroligheter genom att direkt konfrontera ANT. Företagets kontroll över stadens säkerhetsstyrkor och över datanätet har blivit så stor, att InterPol fruktar att förlora en konfrontation. Den sista veckan har bolagsstyrelser, InterPol, centeradmin och representanter från andra städer suttit i oavbrutna förhandlingar. Man har med bestörtning insett hur lite man vet om ANT. Företaget har effektivt lyckats dölja största delen av sin verksamhet. Ingen vet ens med säkerhet var företaget har sina träningsläger och produktionsenheter, eller vilka som sitter i ledningen. Man har förstått att företagets huvudkontor i Shiba egentligen bara är en fasad. Det innehåller ingen viktig personal eller data. I sina försök att komma närmare en lösning har stadens ledning kontaktat alla som har eller har haft en anknytning till American Naval. Till dem hör Arleene Hackman.

GINZA 4-CHOME

Ginza 4-chome är ett exklusivt bostadsblock som reser sig mellan Kejserliga palatset och centeradmins lokaler. Det rymmer två miljoner invånare. En enrumslägenhet i Ginza kostar runt miljonen i insats. Blocket bevakas av privata vaktstyrkor som inte släpper in några misstänkta element.



Rollpersonerna kan anmäla sig i receptionen som finns i Ginza metrostation. De får vänta ett par minuter innan två gråklädda vakter kommer för att eskortera dem upp till plan 1500. Vakterna är ytterligt artiga och engagerar en väskpojke att ta hand om rollpersonernas bagage, om de har något sådant. All personal är mänsklig, till och med städarna. Rollpersonerna ser inga robotar. Antigravhissarna för dem upp till plan 1500 på fem minuter. Där tas de om hand av två nya vakter, i röda uniformer den här gången.

De befinner sig högst upp i blocket. Högt över dem välver sig ett knappt synligt glastak. De kommer ut i en glasad park. De två vakterna leder dem längs slingrande stenlagda stigar mellan blommande buskar, över välvda gångbroar och släta klivstenar över bäckar och dammar. De har svårt att orientera sig i det kuperade landskapet. Och tappar snart riktningskänslan.

Efter tio minuters promenad blir parken plötsligt befolkad av säkerhetspersonal i lätta stridsrustningar som står och hänger, till synes avspänt mellan träden. Rollpersonerna skymtar ett hus i klassisk stil som ligger i en glänta framför dem. Fyra svävare står parkerade framför huset. Fem vakter står och hänger på verandan. En svartklädd man tar över ansvaret för rollpersonerna och visar in dem i ett rum, möblerat i gammaldags stil med tatami och skjutväggar. Runt ett bord mitt i rummet sitter fem män och tre kvinnor på zabuton-kuddar. Väggarna är täckta av vakter. Mannen i svart anmäler rollpersonernas ankomst och presenterar dem för personerna runt bordet. De är, i tur och ordning:

Arleene Hackman, en medelålders europeiska med håret uppsatt i gammal japansk stil, men klädd i en europeisk dräkt.

Tsukuru Tsushima, vice ordförande i Mitoshis styrelse. En medelålders man.

Yoji Kasajima, chef för Tokyo Central InterPol. En man i 30-årsåldern.

Masayo Kawasaki, ordförande i centeradmins säkerhetsstyrelse. En äldre kvinna.

Ieyasu Kinokunya, säkerhetschef i kejserliga administrationen. En mycket gammal man klädd i hakama och beväpnad med svärd.

Takeo Yamauchi, datasäkerhetsansvarig i Mitoshi. En man i 40-årsåldern.

Setsuko Okura, datasäkerhetsansvarig på Fuji Invest. En kvinna i 25-årsåldern.

Will Mitsukoshi, InterSäk-tjänsteman. Obestämd ålder (mellan 25 och 50) och i mörka glasögon.

De församlade runt bordet nickar nådigt mot rollpersonerna och de förväntas sätta sig ned vid bordets ena kortända.

"Ni ville träffa mig. Vad är det ni vill veta?" frågar Hackman och ler mot dem. Hon bryter kraftigt på amerikanska. Samtliga församlade tittar intresserat på rollpersonerna, som lämpligen hittar på något att säga.

Höjdarna runt bordet har samlats för att diskutera senaste tidens oroligheter. De har tidigare kontaktat Hackman angående ANT:s system, men hon vet ingenting om mioplanten eller bioavatarerna. Nu hoppas de församlade att rollpersonerna ska känna till någonting om vad ANT håller på med. De har naturligtvis kollat upp dem, och fått reda på att de har träffat Kathy. De känner också till att de har sökt Yoji och snokat omkring i Cyber Town.

De lyssnar till vad rollpersonerna har att säga, och nickar då och då. De är särskilt intresserade av klossarna som rollpersonerna fick av Yoji. Dem vill de gärna se. Om rollpersonerna inte är så samarbetsvilliga som de borde vara, spänner Kinokunya-san ögonen i dem och säger:

"Kejsarens liv är hotat. Zaibatsu är hotade. Staden hotar att falla sönder omkring oss. Ni har gett er in i den här leken. Då får ni också ta ert ansvar. Glöm inte att ni väger mycket lätt med tanke på vad som står på spel." Han talar med hög och dov röst och låter mycket arg.

Om rollpersonerna har klossarna med sig vill de se dem. Om de finns någon annanstans kan en kurir ge sig dit och hämta dem. De är särskilt intresserade av platsangivelsen på den första klossen Tanegashima bas 3.

"Det är CSDA:s gamla bas. Den lades ned

efter rymdkriget. De måste ha tagit upp den igen", säger Hackman. "Jag var med och ritade det här systemet. Men det installerades aldrig så länge jag var kvar. Ursprungligen var det avsett för en anläggning på Marshallöarna." Hon studerar systemet närmare.

"De försöker lägga in cyborgfunktioner i det. Det är lite speciellt. Jag trodde inte det fanns någon som sysslade med cyborger längre."

Hon studerar förändringarna i systemet mycket noga.

"Jag känner igen den där strukturen. Den är gammal. Nämnde han något om en cyborg, den här Yoji?" frågar hon. Om rollpersonerna tillstår att det gjorde han, ser hon fundersam ut och viskar något till herr Tsushima, som höjer på ena ögonbrynet. Han säger något till en vakt, som går bort till rollpersonerna och vänligt men bestämt ber dem följa med ut ett tag. De förs ut på verandan, där de blir stående närmare en halvtimme innan mannen i svart ber dem komma tillbaka in.

Medan rollpersonerna är ute, förklarar Hackman att hon deltog i Projekt Cyborg inom American Naval på 20-talet. Hon har kvar skisserna till cyborgdatorerna, som skulle installeras i American Navals baser. Men strider och diplomatiska svårigheter kom emellan så hon fick aldrig se cyborgerna installeras. Nu tycks American Naval ha tagit upp sina gamla planer och kopplat cyborgerna till cyberkosmos. En livsfarlig kombination för alla andra företag. Cyborgerna har en unik kontroll över cyberkosmos, eftersom de befinner sig i det, samtidigt som de tenderar att vara minst sagt psykiskt instabila.

Förändringarna i systemet på Tanegashima bas 3 har precis samma struktur som de gamla cyborgkonstruktioner hon och hennes kollegor arbetade på. Det kan knappast vara någon slump.

De psyksimulationer Hackman och hennes kollegor körde på cyborgprojektet, visade att en sådan dator skulle löpa stora risker att tappa kontakten med verkligheten utanför det som kommit att kallas cyberkosmos. Flera av projektets psykologer och beteendeforskare avrådde bestämt från att fullfölja planerna.

"Den prototyp vi arbetade med då var avsedd att fungera i havsmiljö. Rymdtekniken skapade en boom i havsteknologi på 20-talet. Det här var en del av ANT:s djuphavsprojekt. Hela det livsuppehållande systemet för biodelen var konstruerat för det. De kan ha byggt den som planerat, någonstans utanför kusten. Den vi ritade var väl skyddad. Det var en militär installation, konstruerad att försvara sin egen existens och det område den är satt att skydda till varje pris", säger hon. Hon tror det är svårt att slå ut den militärt, men erbjuder sig att försöka konstruera ett virus som kan skada den.

Några av de närvarande vill göra en militär räd mot Tanegashima men det avråder Tsushima-san från. Han påpekar att ANT förmodligen hoppas på aggressiva motdrag från någon eller några av zaibatsu, så att de kan inleda en militär konflikt i stor skala. En sådan konflikt skulle kanske innebära DaiTokyos undergång. Ingen har riktig kontroll över hur stor ANT:s militära kapacitet är. Alla närvarande är medvetna om att ett maktövertagande från ANT:s sida är att föredra framför konventionell krigföring, som skulle slå sönder stadens känsliga infrastruktur och produktionskapacitet.

"Infiltration är bättre. Vi måste vara diskreta. Och helst skicka folk som inte spåras tillbaka till oss och känner till våra planer", säger Tsushima. Alla tittar ut mot verandan, där rollpersonerna väntar.

När rollpersonerna kommer tillbaka in tar herr Tsushima till orda. "Era uppgifter har varit av utomordentlig hjälp. Men hotet kvarstår. Ni kan bistå staden ytterligare för att undvika en förvärrad situation. Vi behöver en kompetent grupp utan direkt anknytning till zaibatsu eller centeradmin. En grupp som kan gå in på Tanegashima, plocka ut en del uppgifter och ta reda på hur långt ANT:s nät egentligen sträcker sig. Är ni beredda att göra det?" Frågan är retorisk. Rollpersonerna förväntas gladeligen hjälpa stadens ledning och vara stolta över det dessutom. Alla frågor om betalning möts med upphöjt förakt och viftas diskret undan.

När rollpersonerna har gått med på att göra sin samhälleliga plikt, talar Tsushima om vad de åtta har kommit fram till.

"American Naval bygger uppenbarligen en cyborg på ön. Men frågan är om det är allt. Vi vill veta hur deras datanät ser ut. De här störningarna är direkt kopplade till datanätet. Kan vi komma åt deras huvudsystem kan vi pacifisera dem och undvika öppna strider. Men det är omöjligt att ta sig in utifrån. Inifrån basen på Tanegashima, som kan vara deras huvudbas, kan ni ta er in i cyberkosmos och få fram en bild av hur stora deras installationer är, hur deras organisation egentligen ser ut och hur vi kan komma åt deras sytem. Vi kan inte skicka in vårt eget folk. Det skulle uppfattas som en provokation från ANT:s sida. Vi vet dessutom inte vilka av våra cyberspacers vi kan lita på. Om jag har förstått saken rätt, har ni inte mycket att hoppas på om American Naval lyckas utöka sin intressesfär. Det ligger i ert intresse att stoppa det här." Hackman säger:

"Jag kan konstruera ett virus som slår ut systemet på Tanegashima. Förändringarna verkar inte vara större än att mina gamla projekteringshandlingar stämmer. Och cyborgdelen är kalkerad på projekteringen vi gjorde för djuphavsprojektet. Men ett virus kan inte föras in utifrån. Datorn bevakar alla ingångar genom cyberkosmos för att hitta något som kan skada den. Någon måste ta sig in i själva maskinhallen och koppla upp sig direkt mot cyborgen för att få in viruset. Ni är cyberspacers. Möjligen kan ni klara av det."

"Ni tar er in på Tanegashima och plockar ut informationen om hur systemet och deras organisation ser ut. Sedan installerar det här viruset i datorn som finns där och drar er tillbaka", säger Tsushima.

"Ni förs härifrån till en av InterSäks säkra lägenheter. Där kommer inte ANT åt er. Där får ni utrustning och den information vi har om det här", fortsätter han.



Rollpersonerna flygs från Ginza 4-chome i en täckt svävare. De eskorteras av sex tysta säkerhetsagenter i stridsdräkter, beväpnade med laserkarbiner och mono filamentkatanas. Efter en kort flygresa landar de i en dockningshamn och förs i en tyst hiss upp i en byggnad och vidare genom vindlande korridorer till en enkelt möblerad sexrumslägenhet. Agenterna kontrollerar allting och bevakar hela tiden rollpersonerna. De får mat och visas till sovrum, men vakterna svarar inte på annat än praktiska frågor.

Efter två dagar får de besök av en liten, halvskallig man med en stor portfölj. Han presenterar sig som Hirashima och säger att han ska förbereda dem för uppdraget.

"Ni har tid på transplantationskliniken i eftermiddag. Ni måste iväg senast om en vecka, när American Navals personal som ni ska byta identitet med ska vara tillbaka."

Om rollpersonerna undrar vad han menar, förklarar Hirashima att de ska genomgå en hjärntransplantation och byta kropp med några ANT-anställda som InterSäk har lyckats plocka upp. Det är enligt honom det säkraste sättet att ta sig in på basen. InterSäk har kontrollerat säkerhetsarrangemangen och funnit dem stenhårda. En vanlig infiltratör kan möjligen komma iland på ön, men han eller hon kommer att upptäckas direkt vid ett försök att komma in i mer skyddade anläggningar. (Faktum är att flera av InterSäks agenter har bitit i gräset på Tanegashima, men det berättar han inte.)

Hirashima låter dem inte fungera särskilt länge över idén, utan jagar ut dem ur lägenheten till en väntande speedcar.

Rollpersonerna förs till en anonym kirurgisk klinik. De skakar hand med en läkare som presenterar sig som herr Fouton och förs in i ett kalt rum. Där sätter Hirashima in en kloss i dataterminalen och hologram av sex personer, två kvinnor och fyra män, projiceras framför dem.

"Det här är tekniker hos American Naval. De har någonting med ett rymdprojekt att göra. Ni får filer på vad våra förhörsledare har fått ur dem, men det är tyvärr mindre än vi hade hoppats. Vi har lyckats plocka upp dem när de var på semester i Disneyland. Välj vilken ni vill ha. Men fort, vi har bråttom."

Om de frågar vad som händer med de sex ANT-anställda, får de veta att deras hjärnor kommer att förflyttas till rollpersonernas kroppar.

"Ni kan reversera operationen senare, om ni nödvändigt vill. Men det är naturligtvis inte helt riskfritt, så det är inget jag rekommenderar", säger doktor Fouton.

En text visas vid varje hologram, där rollpersonerna kan läsa om personens namn, ålder, fysiska testvärden och ungefärliga kunskaper. De sex beskrivs i slutet av äventyret.

När rollpersonerna har valt var sin kropp förs de till ett annat rum där de får lämna blodprov och genomgå en läkarundersökning. Sedan läggs de på en bår och sövs ned. Operationen tar tio timmar att genomföra. Varje rollperson löper 5 % risk att dö. Slå en T100.

När de vaknar känner de sig förvirrade och har en fruktansvärd ångest och huvudvärk. Alla har förlorat en poäng i Mental styrka. INT och PER är desamma som hos rollpersonen i original, medan alla fysiska egenskaper naturligtvis är desamma som hos kroppen.

Alla intellektuella färdigheter, som bygger på INT, PER eller MST, har rollpersonerna kvar. De fysiska färdigheterna, som vapenfärdigheter och Rörliga manövrer, är desamma som hos kroppen, med –5 GCL. Med blott några dagars träning kan rollpersonerna öva upp sig till samma värden för fysiska färdigheter som kroppen har. Men deras egna färdigheter är för evigt (?) borta. De blir naturligtvis av med alla eventuella skador deras egna kroppar hade.

De ligger kvar på sjukhuset ytterligare några dagar. Redan dagen efter operationen, så snart de över huvudtaget kan tänka igen, kommer Hirashima tillbaka och meddelar att han ska förbereda dem för uppdraget. Han plockar upp en serie minnesklossar ur sin portfölj och kör in dem i hemterminalen. En 3D-karta över en ö projiceras framför dem.

"Det här är Tanegashima. Bilden är tagen av Fujis sista fungerande satellit, som störtade för 35 år sedan. Som ni ser var ön öde

då. På 20-talet var den centrum för CSDA:s rymdprogram."

Rollpersonerna ser en långsträckt ö i havet, bebyggd med höga komplex i norr och täckt av landningsbanor och säkerhetsområden för avskjutningsramper i söder. Hirashima zoomar in på byggnaderna i norr. Höga komplex av gammaldags snitt reser sig mot himlen. Här och var har betongen vittrat och stålstommen går i dagen. Ön är uppenbart övergiven.

"Vi har fått uppgifter om en ökad aktivitet kring Tanegashima de senaste åren. En hel del större varuleveranser har gått dit. American Naval har tillstått att man har en del personal på ön. De äger marken, så vi kan inte säga så mycket om det. Vi försökte skicka in en liten grupp agenter för fem år sedan, när aktiviteterna runt ön intensifierades, men de försvann. Den här gången är vi diskretare. Ni ska kunna ta er in ända till centraldatorhallarna utan att stoppas", säger han.

Han tar ut kartan och stoppar in en ny kloss. Ett virrvarr av kopplingar och symboler dyker upp framför dem.

"Här är grundritningarna till cyborgdatorn som projekterades av American Naval på 20-talet. Den har använts som bas för ombyggnaden av systemet på Tanegashima."

Han trycker på en knapp och ett annat system, markerat i rött, dyker upp invävt i det första.

"Vi har fogat ihop de två kartorna för att få en rimlig bild av systemet. Det finns naturligtvis ingen möjlighet att veta hur stor del av ritningarna över cyborgen som har använts vid konstruktionen och hur mycket som har ändrats. Cyborgen har dessutom en möjlighet att modifiera sig själv, men bara till en viss gräns."

Hirashima låter holoprojektionen växa och krympa. Han zoomar in enstaka delar och vrider projektionen så att de lättare kan se från alla sidor.

"Det finns bara en ingång. Här. Dessutom finns direktanknytning för de sex terminaler som ligger i omedelbar anslutning till systemet. Här och här. Det är de ingångarna som kan användas för att lägga in ett virus. Huvudingången är alldeles för välbevakad. Glöm inte att det fanns teorier kring cyberkosmos redan när det här systemet konstruerades. Det är gjort för att skydda sig mot den typen av intrång."

Han plockar upp ytterligare en kloss, men sätter inte in den i terminalen.

"Här är ett virus som kan slå ut systemet. Det måste föras in i centralprocessorn, som styr samordningen av kristall- och bioprocessorerna med hjärnorna. Därifrån sprider den sig genom hela systemet. En spacer kan lägga in det här i sitt mioplant och sedan föra det med sig in i cyberkosmos. Det visualiseras som ett rött klot. Det ska injiceras i HeadSys. Slunga bara klotet mot en öppning mot HeadSys så ska programvaran sköta resten. Vi skickar med er ett exemplar. Om någon försöker analysera programstrukturen förstör den sig själv. Några frågor?"

Rollpersonerna får veckan på sjukhuset att sätta sig in i materialet. Hirashima förklarar att de har plats på ett privat ANT-plan från Haneda i slutet av veckan. Sedan får de klara sig själva. De har med sig den utrustning som finns angiven vid de sex ANT-anställda i slutet av äventyret. Att plocka med sig något annat är inte tillrådigt. De känner till så mycket som står i bakgrunden till de sex personerna, varken mer eller mindre. Hirashima råder dem att hålla sig tysta så mycket som möjligt för att inte väcka uppmärksamhet.

Vid avresan kläs de i ANT-uniformer, får sitt bagage och körs av en vanlig taxisvävare till Haneda. De får genomgå rutinmässiga näthinne- och genkontroller. Planet väntar på dem. Ingen ställer några frågor och de flyger över havet söderut. Efter en knapp halvtimmes flygning går de ned mot en långsträckt ö i det grålila, skummande havet.

TANEGASHIMA

Tanegashima ligger söder om Nihons sydligaste ö, Kyushu, som år 2090 är ett radioaktivt, sönderbränt helvete bebott av groteska mutanter och onaturligt stora kackerlackor. Osumisundet, som skiljer Tanegashima från Kyushu, är ungefär fem mil brett och fyllt av muterade hajar i 20-

metersklassen.

Det är närmare 275 sjömil (500 km) mot nordost till civilisationen, DaiOsaka som i norr växer samman med DaiTokyo.

På Tanegashima byggdes i slutet av 1900-talet en bas för Nihons rymdprogram. På 30-talet ombildades det statliga rymdprogrammet till ett kommersiellt företag, CSDA, med amerikanska korporationer som huvudägare. På 40-talet slogs CSDA:s anläggningar i asteroidbältet ut av franska konkurrenter och bolaget kunde inte längre upprätthålla sina baser på Jorden. Tanegashima låg öde under de följande 20 åren.

På 60-talet övertogs basen av ANT, som behövde någonstans att utveckla sina cyborgprojekt. Då hade redan cyborgen i djurphavsbasen skaffat sig stor kontroll över korporationens datasystem. Den var också intresserad av att återuppta rymddriften. Den kommunicerar med andra cyborger som ligger kvar ute i asteroidbältet. Tillsammans kan de styra en andra erövring av rymden. Och den här gången ska inte infantila människor tillåtas förstöra allting med sina krig.

American Naval har byggt upp CSDA:s gamla installationer på ön och utvidgat dem. 2090 arbetar 3 miljoner människor på Tangegashima. De flesta är engagerade i systemutveckling och i de olika rymd- och djuphavsprogrammen, men ANT har också träning av militär personal på ön. Framför allt tränar man blivande rymdsoldater, inför en expansion ut i solsystemet. (ANT:s ledare är medvetna om att det fortfarande finns blomstrande kolonier bland de gamla gruvarbetarna i asteroidbältet, ett faktum som resten av Jordens befolkning har missat.)

Det är mycket folk i rörelse över hela ön. Alla talar amerikanska. De flesta är klädda i jeans och rutiga skjortor. Påfallande många har baseballmössor på huvudet. Stämningen är öppen och vänlig. Om rollpersonerna talar bra engelska har de inga problem att komma i kontakt med folk.

Men trots den synliga öppenheten finns naturligtvis säkerhetsrutiner. Det står beväpnad militär överallt på gatorna. Militärfordon kör fram och tillbaka. Transporter sköts av svävare, helikoptrar och monorailskyttlar som kan bokas till den plats man vill nå. Det finns monorailtåg, men de används bara för godstransporter.

KARTA ÖVER TANEGASHIMA

1. **Personbåtshamn.** Hamn för helikoptrar, svävare och båtar. En del lyxiga kryssare och några jagare och korvetter ligger ankrade här. Om rollpersonerna lyckas ta sig hit upp efter sabotaget kan de stjäla en båt och ta sig ut den här vägen. Bara de mindre båtarna och svävarna kan ta sig ut förbi minorna i hamnen. Vid höjd beredskap bevakas hamnen av 24 soldater uppdelade på fyra grupper. Annars finns här bara två hamnvakter.

2. **Nöjeskvarteren.** Vid kajen finns gamla hamnmagasin som har byggts om till barer och klubbar. Jättelika lagerlokaler har blivit barer, biografer, sportarenor och diskotek. Små personsvävare ilar fram och tillbaka genom lokalerna. Det är mycket folk i rörelse här och lätt att smälta in i mängden. Vid höjd beredskap utryms nöjeskvarteren.

3. **American Navals kontor.** En 1000-våningars skrapa i svart glas och röd titanit (mineral som CSDA Mining importerade från Titan på 20-talet.) Här sitter ledningen för rymd- och cyborgprojekten. Härifrån hålls kontakten med ANT:s andra anläggningar och kontor. Det ser ut som alla andra kontorskomplex. Vid höjd beredskap flyttas alla nyckelpersoner till stridsledningscentralen.

4. **Bostadsblock.** Ser ut som överallt annars. 1000 våningar. Grå sten och färgat glas. Små lägenheter som ligger samlade runt ljusgårdar med gröna växter, affärer och restauranger.

5. **Kraftverk.** Ett litet fusionskraftverk ligger inkapslat i bebyggelsen. Väl skyddat av larm och robotar. Ser ut som ett forntida kärnkraftverk, men utan skorsten. Bevakas av 24 vakter i fyra grupper.

6. **Område under uppbyggnad.** Här re-

staureras byggnader från CSDA:s tid. Väldiga, helautomatiska kranar och robotar arbetar här under några få mänskliga byggmästares överinseende. Gamla skyskrapor har befriats från sin gamla fasadbeklädnad och reser sig som nakna stålskelett mot himlen. Mellan bjälkarna rör sig robotkranar och konstruktionsmaskiner som stora insekter.

7. Lasthamn. Området omges av höga elstängsel med två ingångar, en från norr och en från söder. Här ligger fem lastfartyg för ankar. Hamnmagasinen höjer sig över kajerna. Automatiserade lastkranar och autotruckar arbetar dygnet runt med att lasta och lossa. Cisterner för gas och olja ligger en bit från kajen. Enstaka vaktrobotar patrullerar fram och tillbaka. Ingen människa syns till. Här finns två kustpatrullsvävare som rollpersonerna kan stjäla för att ta sig från ön. Hamen bevakas under höjd beredskap av fyra vaktrobotar och 12 soldater i två grupper.

8. Lagerlokaler. Tvåhundra våningar höga, fasansfullt grå och fula magasinslokaler. Här förvaras allt material som behövs i rymdprogrammet och i ANT:s systemutveckling. Återuppbyggandet av husen på norra delen av ön kräver också mycket byggmaterial. Enstaka mänskliga kontrollanter finns i kontrollrum i magasinen. Annars är allt helautomatiserat.

9. Kemisk industri. Flera sammanbyggda komplex i rödaktig stål, sten och glas, omgivna av elstängsel och bevakade av robotar och sökljus. Här tillverkas kemiska och biologiska stridsmedel av illegal typ. De anställda har vita rockar eller vita overaller med ANT:s märke.

10. Flygplats. Låg plåtbyggnad med flygledartorn. En landningsbana. En vanlig flygplats. Plan lyfter eller landar ungefär var tjugonde minut. Vid höjd beredskap stängs flygplatsen. Då blir tre trafikflygplan stående. Flygplatsen bevakas av åtta vaktrobotar och 30 vakter i fem grupper.

11. Center för djuphavsforskning. Ett gammalt stenkomplex har utvidgats uppåt med nya våningar i stål och syntiplax. Delar av komplexet ligger under vatten. Här planeras en utvidgning av ANT:s havsverksamhet. Ytterligare fem cyborger i djuphavsbaser utefter kusten finns projekterade. Centret återhämtar den kunskap om konstruktionsarbete i havet som fanns före rymdkrigen. Här pågår också försök med muterade människor och intelligenta havsdjur. Till centret hör en hamn där fem svävare och två miniubåtar ligger ankrade. Vid höjd beredskap bevakas det av 12 vakter i två grupper och sex intelligenta delfiner i havet. Annars finns här bara fyra vakter.

12. Militärt övningsområde. En del av det naturliga landskapet finns kvar här, tillsammans med konstruerade övningsbanor av alla möjliga slag. Här tränas de "Space marines" som American Naval räknar med att få användning för i sin rymdexpansion. Området omges av stängsel och bevakas av mänsklig vaktpersonal tillsammans med robotar. Innanför stängslen pågår vanlig militär utbildning, men med extra tonvikt på strid i noll-G, bordande av rymdstationer och andra exotiska detaljer. Övningsområdet bevakas normalt av 12 personer. Den vakten fördubblas vid höjd beredskap.

13. Kaserner. En 50 våningar hög, blåskimrande byggnad med många fönster. Omges av en kal kaserngård lämpad för exercis.

14. Stridsledningscentral. Under en del av övningsområdet finns omfattande bunkrar nedsprängda, där stridsledningen stationeras i en krigssituation. Hela östra och södra ön är perforerad av gångar och rum dit militärledningen kan ta sin tillflykt i en kris. Normalt står två vakter framför varje nedfart till stridsledningscentralen. Den vakten tredubblas vid höjd beredskap och avancerade larmsystem kopplas på.

15. Utvecklingsanläggning för datorcybernetik. Industrikomplex i stål och betong. Flera enheter är sammanbyggda och sammanlänkade med kulvertar. De tio ingångarna är noga bevakade. Det är här American Naval studerar cyberkosmos och utvecklar sina bioavatarer. Här finns ett par hundra spacers, som mer eller mindre mot sin vilja deltar i experiment med mioplants, bioavatarer och interaktion människa-cyborg. Vid höjd beredskap förs alla cyberspacers till lokaler i de nedre våningsplanen och sätts under kraftig bevakning.

16. Mioplantproduktion. Sammanbyggt med 14. Samma typ av stål- och betongkomplex. Men mängden autotruckar och lager antyder att det här är en produktionsanläggning. Det är här ANT tillverkar sina modifierade mioplant.

17. Militär cybernetikutveckling. Försöksanläggning för alla typer av militär cybernetik, främst vapenteknik. En intetsägande grå byggnad utan några skyltar eller något som anger vad den innehåller. Bevakad av fyra vaktrobotar och 12 vakter. Vakten fördubblas vid höjd beredskap.

18. Centala datorhallar.Här finns den kristall/biodator som American Naval försöker infoga cyborgteknologi i. Här finns också den enda direktlänken med cyborgen i omloppsbana, en lasersändare. Datorhallarna höjer sig bara en våning över marken, som en svart betongbunker. Men den sträcker sig långt ned i marken. De väl tilltagna ventilationstrummorna utanför skvallrar om anläggningens omfattning. Tre ingångar, alla välbevakade. En liten skylt över huvudingången upplyser om att det är en "Systemcentral". Vid höjd beredskap slås en järnring runt centrala datorhallarna. Ett hundratal soldater omringar lokalerna och ser till att ingen slipper ut. Det vill till att rollpersonerna har tagit sig ut innan det sker.

19. Kraftverk. Ett modernare kraftverk än **5**. Till största delen nedsänkt i marken. Omgivet av staket. Bevakning som **5**.

20. Satellitprovning. En låg gammal stenbyggnad, hopbyggd med ett högre och nyare stålkomplex. Mängder av antenner på ett antennfält en bit bort. Här försöker American Naval återuppta den gamla satellitteknologin, som på senare år har fallit i glömska.

21. Verkstäder för rymdprogrammet. Under uppförande. Halvfärdigt verkstadskomplex under febril uppbyggnad. "Space Project Industries B12" förkunnar en skylt.

22. Huvudbyggnad för rymdhamn och militär flygbas. En gammal huvudbyggnad, som hörde till CSDA:s anläggning. Används för ANT:s återupptagna försök med rymdfärjor och rymdflygplan.

23. Landningsbana för rymdflygplan och stridsflygplan. Några provflygningar har gjorts till omloppsbana. Tre flygningar till omloppsbana har gjorts inom rymdprogrammet, men flygfältet används framför allt för stridsflygplan. Ett femtiotal stridsflygplan och två rymdflygplan står här. Rymdflygplanen är inte upptankade och kan inte starta.Normal bevakning är tio stridsrobotar och 36 soldater i sex grupper. Den bevakningen tredubblas vid höjd beredskap.

24. Satellitprovningsanläggning.

25. Raket- och färjeramper. Huvudsakligen kvarlevor från CSDA:s anläggning. ANT har gjort en del försök med färjor, men fastnat för rymdflygplan istället.

26. Bränsledepåer. Raketbränsle. Flytande väte.

27. Väderkontroll.

28. Hangarer för rymdflygplan och färjor.

29. Kaserner. Gamla förfallna kaserner från CSDA:s tid. Används av en del inom



rymdprojektet när de är mitt uppe i arbetet och inte vill lämna försöksområdet.

Rollpersonerna landar på flygplatsen, genomgår fler näthinne- och gentester och passerar säkerhetskontrollerna. Vaktpersonalen gör till och med honnör för dem. Ute i ankomsthallen väntar det första problemet – rymdteknikernas familjer. Rollpersonerna känner igen dem från beskrivningar de fick innan de reste. Förmodligen gör åsynen av små skrattande barn som är lyckliga över att träffa mamma/pappa igen dem synnerligen illa till mods.

Bakers, Wilcox's och Faradays familjer är där. Rollpersonerna får krångla sig igenom den pärsen på något sätt. Spela upp det och låt dem ta sig igenom det. Om de spelar för dåligt, blir familjemedlemmarna misstänksamma, även om de naturligtvis inte misstänker att deras kära har drabbats av en hjärntransplantation. (Det är något mycket ovanligt).

Familjerna förväntar sig naturligtvis att Baker, Wilcox och Faraday ska följa med hem. Rollpersonerna får avvika hemifrån, helst utan att väcka någon uppmärksamhet. (Det är lättare om rollpersonerna har förutsett den här komplikationen och planerat för den.)

De gör klokt i att så snart som möjligt ta sig in i de centrala datorhallarna. Ju mer de springer omkring, desto större risk löper de

att avslöjas. Vill rollpersonerna ändå rota omkring på hela ön får spelledaren improvisera utifrån beskrivningen av installationer som finns.

CENTRALA DATORHALLARNA, TANEGASHIMA

Rutinmässig databearbetning styrs av vanliga nät ute på kontor och produktionsenheter. Den centrala systemet används för komplicerade databearbetningar och för att samordna det hierarkiska och toppstyrda bolaget. Det står också i ständig kontakt med cyborgen i djuphavsbasen. De två fungerar snart, när de sista cyborginstallationerna är färdiga, som en helgjuten enhet. Ytterligare fem cyborgenheter är under installation.

En febril verksamhet råder i datorhallarna. Mycket måste byggas om när cyborgdelarna installeras. För att kunna föra in viruset i maskinen måste rollpersonerna ta sig in till någon av terminalerna i centralhallen, där biodelen av systemet vilar en i väldig tank av svart plexiglas.

Från huvudingången i markplanet kommer man in i en reception med kala, svarta marmorgolv och imiterade grekiska pelare i rosa marmor som sträcker sig upp mot taket. Ett dussin säkerhetsvakter beväpnade med M-19 står utplacerade i rummet. En receptionist bakom en massiv plexiglasskiva gör näthinnekontroll och gensetprover innan han delar ut passerkort som är färgkodade beroende på personens säkerhetsnivå. Vita kort har bara access till den avdelning där de själva arbetar. Gula kort har access till alla kontorsavdelningar. Röda kort är giltiga för forskningsavdelningarna och centraldatorhallen, ett välbevakat valv 20 meter under marken.

Baker och Dwight får röda kort. (De är överstar knutna till mioplantprojektet.) De kommer alltså in på alla avdelningar och i centraldatorhallen. Övriga rollpersoner får gula kort. Möjligen kan Baker eller Dwight prata dem förbi säkerhetskontrollerna. Alla kontroller är bemannade och personalen går att prata omkull. Han måste lyckas med några Övertala för att lyckas.

CENTRALHALLEN

Hissar från receptionen leder långt ned under jord till plan 8, där Centralhallen finns. De öppnar sig i ytterligare en receptionshall prydd av rosa kolonner. Korridorer leder ut åt alla håll mot olika avdelningar. Neonskyltar i taket och blinkande linjer i golvet visar vägen. Uniformerad kontorspersonal och tekniker i vita overaller far förbi på små speedcycles som är kopplade till linjerna i golvet. "Centralhallarna" blinkar en röd skylt och visar vägen genom en bred korridor. Vid ingångarna kontrolleras kort och retina (näthinnor). Med ett lyckat Övertyga kan Baker eller Dwight få sina kamrater med gula kort igenom kontrollen. (Förutsatt att de hittar på något bra att säga. Ett Övertyga utan övertygande argument räcker inte långt.)

Centralhallen är en stor hall, 40 meter hög och 200 meter i diameter. Mitt i salen finns en svart plexiglastank, något oregelbunden och ungefär 20 meter i kubik. Runt den finns utbyggnader i syntiplax, metall och kristall. Vitklädda tekniker och uniformsklädd personal surrar som flugor kring anläggningen. På ett ställe är plexiglaset öppet och rollpersonerna skymtar den röda, pulserande massan i biodatorn. Uppenbarligen pågår installationer för hjärnorna. Det finns sex säkerhetsvakter i lokalen.

Väggarna är kantade av terminaler. Hälften av dem är upptagna. Rollpersonerna kan lätt sälla sig till mängden av personal och slå sig ned vid någon terminal. Det röda passerkortet fungerar som accesskort till terminalen. Det finns uttag för neuroninterface.

AMERICAN NAVALS SYSTEM

Från terminalen kan rollpersonerna gå direkt in i American Navals system, utan att behöva passera de effektiva försvarsanordningarna. En cyberspacer måste sitta 1T8 timmar vid terminalen för att få en överblick över hur systemen ser ut. Ytterligare 1T8 timmar krävs om han eller hon vill lägga in systemen i sin miokarta.

Terminalen leder direkt in i Tanegashimasystemet. Det är en fascinerande blandning av kristaller och pulserande biomassa. Rollpersonen rör sig mellan släta kristaller och köttiga organiska gångar (Beskriv det som gångarna i det främmande skeppet

i Alien, men med kött på benen.)

Naturligtvis finns skyddsanordningar. Is runt kristallstrukturerna och darrande membran eller koralliknande utväxter som skyddar biodatorns system. Ett Datavisualisering krävs för att orientera sig i det främmande systemet.

I systemets mitt, vid HeadSys, ser spacern var cyborghjärnorna ska installeras. Där finns ett hundratal tomma celler av biomassa som uppenbarligen ska fyllas med något. Väggarna är täckta av en organisk nätstruktur som ännu inte har väckts till liv. Det ser ut som ytan på ett fossil.

Ett lyckat Datavisualisering och Datorkunskap krävs för att få fram information. Varje informationsbit kräver lyckade slag. Här finns kartor över hela American Navals system av datorer i cyberkosmos, här finns lägesangivelser för den andra cyborgen och för de fem cyborgsystem som är under projektering. Här finns namnen på de verkliga ledarna för American Naval och lägesangivelser för baser och träningsläger. (All information finns i beskrivningen av American Naval före äventyren.)

När rollpersonen har fått fram vad han vill veta, kan han försöka installera det virus han fick med sig från Arleene Hackman. Det finns inlagt i mioplantet på någon av cyberspacerna. När han plockar fram det i cyberkosmos ser det ut som ett pulserande rött klot.

När avataren plockar fram det känner han en skälvning som går genom systemet. (Det har registerat ett hot, men vet inte var det är.) Rollpersonen behöver bara slunga klotet in i HeadSys, så aktiveras viruset. Klotet splittras och miljoner små röda sporer sprids åt alla håll. Allt färgas rött runt avataren. Systemet får krampryckningar runt rollpersonen. Väggarna kränger och skälver. Kristallfragment yr. Biomassan slits upp och ger ifrån sig en rödgul vätska. Ett fruktansvärt vrål hörs. Rollpersonen ser mörka skuggor närma sig snabbt genom gången. Det är cyberhajar som har lyckats identifiera inkräktaren. Men viruset angriper deras programvara. De är halvt genomskinliga, har bara halva sina procentvärden och gör hälften så mycket skada som vanligt. Tre stycken hajar anfaller. Rollpersonen klarar sig från att utplånas om han tar sig undan hajarna och sedan lyckas med ett Datavisualisering som tar honom tillbaka till terminalen illa kvickt. Annars slits avataren i stycken och krossas i de sönderfallande systemcellerna.

De andra rollpersonerna hör hur det krasar och viner inifrån plexikuben. Alla rusar fram mot datorn. Om de är vända mot den sida av plexikuben som är öppnad, ser de hur biomassan vrider sig i kramper och ändrar färg från rött till grönt till blålila, innan den slutligen sjunker ihop. Det smäller i olika delar av anläggningen och små rökstrimmor börjar leta sig upp. Det är fullständigt kaotiskt med folk som rusar fram och tillbaka. Om rollpersonerna skyndar sig kan de ta sig upp genom huset och ut innan nödsystemen har trätt i funktion. Femton minuter efter haveriet stängs hela centraldatorbyggnaden av i väntan på utredning, och rollpersonerna är instängda.

Det finns ingen annan användbar utgång än den de kom in genom. Enda andra vägen ut är genom de kulvertsystem från plan 8 som leder till stridsledningscentralen, men den vägen hittar rollpersonerna bara en väldig massa säkerhetskontroller och vakter. De skulle åka fast direkt.

FLYKTEN FRÅN TANEGASHIMA

När centraldatorn klappar ihop går samtliga säkerhetssystem på ön över på högsta beredskap. Den ordinarie flygtrafiken stoppas. Minorna runt ön aktiveras. Flygspaningen intensifieras och samtliga förband på ön sätts under högsta beredskap. Högtalare som finns överallt beordrar all personal att inta sina poster enligt beredskapsplan A5. Men allt fungerar inte så bra som det borde. Det centrala datasystemets sammanbrott gör att missilförsvaret och delar av koordinationen har brutit samman. Flyget kan inte samordna sina rörelser som de ska och det automatiska luftförsvaret fungerar inte.

Rollpersonerna begriper inte så mycket. De vet inte vad beredskapsplan A5 är och har ingen aning om var de är krigsplacera-

de i en nödsituation. (Det kunde de ha tagit reda på i databasen, men det är för sent nu när den är utbränd.)

Militärfordon kör fram och tillbaka i hög hastighet och spaningsflyg lyfter från de militära flygfälten på södra delen av ön. American Naval har en effektiv krigsorganisation. Alla anställda är krigsplacerade och inom två timmar har en paranoid beredskap infunnit sig. Alla som inte befinner sig där de borde plockas in för hårdhänta förhör. Militärpolis i jeepar patrullerar alla vägar och plockar upp folk som inte borde vara ute. Vägspärrar upprättas över hela området.

Fyra timmar efter kraschen har tekniker lyckats utreda att sabotaget måste ha utförts inifrån centraldatahallen. Registren över alla som passerat in eller ut i lokalerna kontrolleras. Man hittar rollpersonerna, som inte hade något där att göra och befann sig i lokalen vid tiden för haveriet. Fyra timmar och tio minuter efter kraschen går rollpersonernas signalement ut över hela radiosystemet. De ska om möjligt plockas in levande för förhör, men får inte komma undan levande. (Om rollpersonerna på något övermänskligt sätt tog sig in utan att registreras, till exempel teleporterade sig, blir de inte efterlysta.) Området i och kring centraldatorhallen finkammas med hjälp av värmesökare och hundar.

Rollpersonerna har klara problem. De kan försöka ligga lågt, men risken att det ska lyckas är inte så stor. De kan stjäla en båt i någon av hamnarna. Närmast ligger marina forskningslaboratoriets hamn, där det finns både snabba, lätta motorsvävare och små undervattensfarkoster. Vattnen runt ön är visserligen minerade, men en lätt och grundgående farkost eller en miniubåt kan ta sig förbi utan att utlösa några explosioner. De kan försöka bluffa sig in på flygplatsen eller militära flygfältet och stjäla en helikopter eller ett flygplan. Det går att lämna ön, eftersom missilförsvaret inte fungerar. Men de måste klara sig undan flygvapnet som finns på ön. Där finns 10 spaningsflygplan, 10 bombplan och 20 attackflygplan stationerade. (Kallt räknat är det förstås nästan omöjligt att ta sig undan. Men det här är bara en saga, så ge dem en rimlig chans. Det blir roligare så.) Störst chans att ta sig ut har de förstås om de lämnar ön innan deras signalement går ut. Sedan får de det betydligt kärvare.

Jag lämnar detaljerna till spelledaren. Olika typer av militär personal från ANT beskrivs i slutet av äventyret. Gör en rimlig bedömning av hur hårdbevakade olika installationer är. Rollpersonerna är dumma om de försöker skjuta sig ut. Det lär inte lyckas. Men kanske måste de döda några vakter för att komma åt en helikopter eller en båt. Använd fantasin och gör det så spännande som möjligt, men inte orimligt svårt.

Ett flygplan eller en helikopter har inga problem att nå DaiOsaka eller DaiTokyo i norr på någon timme. En mindre båt behöver något dygn på sig för att tillryggalägga sträckan.

ROLLPERSONERNA I FÅNGENSKAP

Risken att rollpersonerna ska gripas efter sabotaget på Tanegashima är trots allt ganska stor. Då förs de till stridsledningscentralen på ön, en bunker nedsprängd under övningsområdet på västra sidan. De körs ned i en nedfart i berget bakom anläggningen för militär cybernetik. Slingrande bergsgångar leder ned till en stor underjordisk parkering. Därifrån går hissar upp och ned till olika delar av stridsledningscentralen.

Rollpersonerna skiljs åt och förs till olika förhörsrum. De pumpas fulla med sinnesvidgande droger och förhörs ingående om allt de vet om American Navals verksamhet, zaibatsus och centeradmins planer och olydiga cyberspacers. Efter förhören sövs de och dumpas i var sin cell medan ANT:s ledning funderar över problemet.

LOCKFÅGLAR

Ledningsgruppen på Tanegashima vacklar länge mellan att avrätta rollpersonerna och att försöka utnyttja dem i eget syfte. Efter en överläggning med ÖB och generalstaben beslutar de sig för att försöka utnyttja si-

tuationen. Rollpersonerna plockas in i psyklabbet och proppas fulla med droger. Sedan dekonstrueras deras minne av händelserna de senaste dagarna, och framför allt av vad de vet om ANT:s uppbyggnad och syfte. Rollpersonerna är övertygade om att de i databasen fick reda på att ANT:s militära tyngdpunkt ligger i Yokohama, där deras bulvanföretag Ford-Nissan är en täckmantel för den militära verksamheten. Därifrån planeras militära aktioner mot Tokyo Central och framför allt mot sjötrafiken.

Ford-Nissan är naturligtvis inte alls kopplade till ANT. Det är ett försök att förvirra motståndarna och få dem att börja slåss sinsemellan, medan ANT fullföljer sina planer. En uppsättning namn på marionettledare läggs in i stället för informationen om ANT:s ledningsgrupp. De åtta baserna raderas ur rollpersonernas minne och ersätts av harmlösa militära installationer som ägs av andra företag. All kunskap om ytterligare cyborgdatorer raderas. Några sådana existerar enligt rollpersonernas minne inte.

När behandlingen är färdig sätts rollpersonerna ut i en gummiflotte, som släpps i havet ett tiotal sjömil från Tokyobukten. De minns hur de efter kraschen i datorhallen lyckades skjuta sig förbi några vakter i hamnen och stjäla en båt, men den sänktes av attackflyg och de lyckades precis rädda sig i gummiflotten. De är övertygade om att lögnerna som ANT:s tekniker har lagt in i deras medvetande är sanningen.

ÅTER I DAITOKYO

Vare sig rollpersonerna verkligen har lyckats fly Tanegashima eller har släppts av American Naval som lockfåglar, kommer de tillbaka till DaiTokyo. Kaos börjar sprida sig i staden. Det blir allt vanligare med upplopp. Hela kejserliga hovet är evakuerat. Transporter och kommunikationer strejkar hela tiden, med livsmedelsbrist som följd. Butikerna plundras av fattiga och hungriga. En svart marknad av tidigare oanad omfattning har vuxit upp i parkeringsgarage och öde industrilokaler där myndigheterna saknar insyn. Överallt på gatorna ser rollpersonerna svävare med American Navals militärpolis, som har fått i uppdrag att hålla ordning där MetroPols resurser inte räcker till. Centeradmin vet att det hela är planerat från ANT:s sida, men man resonerar som så att det är bättre att hålla staden lugn så länge som möjligt, medan man försöker hitta ett sätt att kväsa amerikanerna.

Rollpersonerna kan sätta sig i omedelbar kontakt med polisen eller myndigheterna, så förs de till Centeradmins kontor i Tokyo Central. Om de inte tar kontakt med någon plockas de ändå upp av säkerhetstjänstens folk efter ett par timmar.

Centeradmins lokaler är mer hårdbevakade än vanligt. Här syns inga av ANT:s trupper till. Det är bara svartklädda InterPolstyrkor i stridsrustningar som patrullerar och bevakar alla ingångar. Rollpersonerna förs in genom en mindre ingång och upp mot de övre våningsplanen, eskorterade av fyra säkerhetsvakter.

De förs in till ett kontor där Yoji Kasajima från InterPol och Masayo Kawasaki från centeradmins säkerhetsavdelning väntar på dem. De ser hårt prövade ut båda två.

"Berätta vad ni vet. Någonting hände på Tanegashima. Det blev en väldig aktivitet där ute", säger Kasajima-san.

Rollpersonerna får berätta vad de vet, eller tror sig veta.

"Ni förstår säkert att ni befinner er i fara. Ni kan vara säkra här. Vi måste fortsätta våra underhandlingar. Ni underrättas om era tjänster behövs igen", säger Kawasaki-san och gör tecken åt en av vakterna.

Rollpersonerna visas till en lyxig svit i byggnaden och utrustas med fyra vakter som ser till att de håller sig på mattan. Är de skadade får de läkarvård. Ingen svarar på några frågor. De kan se på internvideon hur folkmassor skingras av säkerhetsstyrkor runt om i staden. Ett sammanbrott av datasystemet på GenTech Tokyo rapporteras också.

HÄNDELSEUTVECKLING A: AMERICAN NAVAL TAR ÖVER

Zaibatsu tror på rollpersonernas berättelse och handlar därefter. Om rollpersonerna

blev gripna på Tanegashima och fick sina minnen justerade, gör InterPol ett ingripande mot Ford-Nissan i Yokohama. Det är precis vad ANT väntar på. Samtidigt går ANT-styrkor från Tokyo Central, O Shima och Choshi in i stadens centrala delar och ockuperar Mitoshis huvudkontor. 25 000 nyckelpersoner på Mitoshi har mioplants levererade av ANT, och får via dem order att utföra interna sabotage som underlättar övertagandet. Mitoshis säkerhetsstyrkor kapitulerar och går över till American Naval. Centeradmins kontor, som ligger precis intill Mitoshi, belägras av American Navals styrkor.

Rollpersonerna tillbringar ett händelselöst dygn i sviten hos centeradmin. Sedan förändras plötsligt videoutsändningarna. American Naval har tagit över TV-nätet och sänder uppgifter om att de har tagit över stadens styrelse för att hindra kaos och sammanbrott av kommunikationerna. Nyhetsuppläsaren säger att "med hänsyn till stadens och kejsarens säkerhet har American Naval sett sig föranledda att ersätta den handlingsförlamade centralstyrelsen och pacificera Mitoshi, som genom sitt maktspel har försökt frånta kejsaren hans ställning och sätta demokratin ur spel"... och så vidare och så vidare.

Samtidigt hör rollpersonerna skottlossning och explosioner i Centeradmins komplex där de befinner sig. Deras fyra vakter får motstridiga order över sina komsändare och försvinner springande bort. Rollpersonerna är fria att gå vart de vill. I hela komplexet pågår strider mellan American Naval och InterPol. Den högsta ledningen har redan evakuerats till DaiOsaka, som har erbjudit dem politisk asyl. Staden är i kaos.

Mitt i stridstumultet dyker en grupp på tio svartklädda män i ANT:s stridsrustningar upp. De är beväpnade med M-19 och säger åt rollpersonerna att följa med. Om rollpersonerna frågar, säger de att de är utsända av Kinokunya-san. Rollpersonerna kan få slå ett INT-slag för att minnas att det är chefen för kejserliga säkerhetsstyrkorna.

De tio männen för ut rollpersonerna till en helikopterplatta i ett schakt i komplexet. Där väntar tre svävare med ANT:s örnsymbol på dörrarna. Alla stuvar in sig och svävarna stiger upp genom schaktet. De flyger raka vägen över Ginza 4-chome till det kejserliga palatset. Svart rök stiger upp här och var från palatsbyggnaderna. Folk springer fram och tillbaka i de talrika trädgårdarna som ligger infogade i palatset. Svävarna landar på ett litet tak och rollpersonerna leds in genom en nedgång. Här står fler vakter, men med kejsarens röda sol istället för ANT:s örn på dräkterna.

Här är allting byggt i imiterad gammaljapansk stil, med skjutdörrar, slipade trägolv och tunna lamellväggar. De förs in i ett rum där tre äldre män sitter på zabuton runt ett lågt bord.

En av dem är Kinokunya-san. De andra känner inte rollpersonerna igen.

"Jag vet inte vad ni har för del i den här katastrofen. Det har ingen betydelse nu. Mitoshi har fallit. Palatset kommer att falla. Vi håller bara de inre byggnaderna nu. Militärt kan vi inte göra någonting för att stoppa dem. Ni ska göra ett försök att slå ut deras samordning. Ni lyckades i Tanegashima. Den delen av systemet är borta. Mina informatörer har fått fram uppgifter om var det centrala systemet är beläget. En cyborg."

Han tar upp en minneskloss och håller upp den.

"Det är samma cyborg som Hackmansan projekterade på 20-talet. Den finns installerad i en bas utanför O Shima, där huvuddelen av deras försvar finns koncentrerat. Ni ska gå in där, med hjälp av några av mina mannar, och installera det här. Det är ett virus liknande det som slog ut systemet i Tanegashima. Vi har en båt redo i hamnen. Ni kan ge er av omedelbart."

Inga frågor eller protester tolereras. Rollpersonerna körs genom den krigshärjade staden till en väntande båt. Här sällar sig händelseutveckling A till den något mer lugna händelseutveckling B som beskrivs nedan. Det kan tyckas lite långsökt, men på det här sättet får också klantiga spelare som åkte fast på Tanegashima spela slutet av äventyret.

HÄNDELSEUTVECKLING B: ZAIBATSU SLÅR TILLBAKA

Om rollpersonerna lyckades fly Tanegashima tar handlingen en lugnare vändning. American Naval har problem att rensa upp efter sabotaget på Tanegashima och förbereder inget omedelbart anfall. Centeradmin och zaibatsu studerar uppgifterna som rollpersonerna hade med sig, tillsammans med uppgifter som andra informatörer har kommit över. De kommer fram till att American Navals toppstyrda organisation skulle skadas allvarligt om kärnan i datasystemet slogs ut. Då skulle hotet mot zaibatsus datasystem minska. Bara genom militär styrka kan inte ANT hoppas ta Dai-Tokyo. Det krävs att datasystemen störs så att zaibatsu inte kan samordna sitt försvar.

Eftersom rollpersonerna lyckades förstöra datorn på Tanegashima betraktas de som lämpliga volontärer också för anfallet mot O Shima. Efter två dagar som Centeradmins gäster kallas de upp till ett sammanträdesrum, där höjdarna från mötet hos Arleene Hackman sitter samlade runt ett bord. Tsushima-san från Mitoshi tar till orda:

"American Navals starkaste försvar är koncentreras till O Shima och vattnen utanför ön. De har ett betydligt starkare defensivt försvar där än någon annanstans. Vi har studerat den djuphavsbas som ni hittade uppgifter om på Tanegashima. Det är en gammal installation, troligen från 20- eller 30-talet.

Enda sättet att ta sig in är via miniubåt och sedan med dykardräkter. Den ligger på 2 000 meters djup i en grav. Vi har svårt att bedöma försvarsinstallationernas art, men det tycks omöjligt att komma närmare än en kilometer med någon form av farkost. Vi har registrerat en ovanligt stor mängd späckhuggare och delfiner i området. Troligen en del av försvarssystemet.

Vi har kunnig personal som följer med er ned. Ni tar er in i basen. Tar er till huvudsystemet och installerar ett virus liknande det ni hade med er till Tanegashima. Sedan tar ni er därifrån."

Om inte rollpersonerna har några frågor är det allt som sägs. De får en kloss med ett virus, den här gången konstruerat för att slå mot cyborgen. De körs ned till hamnen där en fiskebåt väntar på dem. I båtens lastutrymme ligger en miniubåt som ska föra dem ned till djuphavsbasen.

Med på båten finns en säkerhetsofficer, en ung man vid namn Hirato Mitsutoshi. Båtens besättning består av fyra man. Dessutom finns sex av InterSäks attackdykare med. De ska följa med rollpersonerna ned till basen och i görligaste mån hjälpa dem. Hirato och attackdykarna beskrivs i slutet av äventyret.

De tar fiskebåten fyra timmar att nå ut till O Shima, en stor ö utanför Tokyobukten. Rollpersonerna instrueras under resan i hur dykardräkter och laserharpuner fungerar. De stannar ett par sjömil från ön. Alla utrustas med dykardräkt och var sin laserharpun (beskrivs längst bak i äventyret). Innan de hinner gå i ubåten kommer en kustpatrullbåt med ANT:s örnflagga hissad och frågar vad de är för några. De falska fiskarna lyckas lura kustpatrullen att de verkligen är några oskyldiga molluskfiskare. Rollpersonerna, Hirato och attackdykarna äntrar den lilla ubåten och glider långsamt ned i det mörka djupet.

Havet år 2090 ser inte riktigt ut som i dag. Övergödningen gör att ett tjockt algtäcke sträcker sig ett tjugotal meter ned i vattnet. Därunder lever djur och växter som har specialiserat sig på att överleva på lite eller inget syre. Fiskar är ovanliga. Istället finns flera typer av stora mollusker, bläckfiskar och iglar av olika slag. Jättemaneter svävar som segel genom vattnet. Stora röda iglar suger sig fast på ubåtens skrov. På botten växer egenartade alger som skiftar i grått, svart och blågrönt. Vattnet är grumligt och mörkt. Trots starka strålkastare lyckas ubåten bara lysa upp ett tiotal meter framför sig. Ur hydrofonerna hörs rasslande, pipande, gnisslande ljud.

De stannar när radarn säger dem att djuphavsbasen finns en kilometer bort. Ubåten ankrar i skydd av en stor klippa på botten. Runt dem reser sig en skog av vajande grågröna alger med stora, ljuslila blåsor på. Ur sprickor och skrevor i botten letar sig slingrande tentakler upp på jakt



efter något ätbart. De kan ge sig ut i mörkret. Deras pannlampor lyser upp ett par meter framför dem. De måste länka sig samman med en lina för att inte tappa bort varandra.

I skydd av algerna kan de ta sig nära djuphavsbasen utan att bli upptäckta. Ett område på 100 meter åt alla håll runt basen är rensat från alger. Starka strålkastare spelar över botten. Delfiner beväpnade med vassa knivar på nosen simmar av och an. De skymtar basen genom det grumliga vattnet. Det är ett lågt komplex som ligger ankrat vid botten. Det är helt överväxt av koraller och alger och ser väldigt gammalt ut. För att ta sig förbi delfinvakterna måste alla lyckas med både Rörliga manövrer och Simma. Om någon misslyckas anfaller delfinerna. De är sex stycken och beskrivs i slutet av äventyret.

Om någon av delfinerna slipper undan och tillbaka till basen, dröjer det inte lång tid förrän cyborgen är medveten om inkräktarna. Alla ingångar låses och vattentäta skott mellan olika avdelningar sluts så att de kan vattenfyllas vid behov.



O Shimabasen byggdes i början av 30-talet som en del i American Navals satsning på havsteknologi. Cyborgdatorn installerades för att styra ett komplicerat mätsystem som skulle studera havsekologins möjligheter att anpassa sig till syrebrist och kvävechocker. Man räknade med att de kunskaperna kunde användas i de självförsörjande rymdstäder som byggdes i asteroidbältet, där aquakultur var en viktig del av försörjningen.

Den fungerade också som ett experiment kring samarbete med intelligenta delfiner. Halva basen formgavs och byggdes i samråd med delfiner och hälften av arbetsstyrkan var tänkt att vara delfiner.

Efter rymdkrigen på 40-talet övergavs djuphavsbasen efter flera olycksfall och problem med systemen. Det var i själva verket cyborgen som ville bli av med den mänskliga besättningen för att själv få styra verksamheten. Den lyckades provocera fram konflikter mellan människorna och delfinerna på basen, som slutade med att människorna fick fly. Tyvärr (för cyborgen) klipptes telelänken till omvärlden av när basen övergavs. Det var först på 80-talet som cyborgen lyckades återknyta kontakten med omvärlden. Den gick omedelbart in och började manipulera ANT, arvtagarna till de ursprungliga konstruktörerna. En grupp delfiner håller fortfarande till på basen, som är den enda rena miljön för delfiner som existerar inom rimligt avstånd. De livsuppehållande systemen fungerade fortfarande, men ingen visade något större intresse för mätresultat från havsbotten. Det är först de senaste tio åren som ANT har återupptagit kontakten med basen. Det skedde på initiativ från cyborgen själv, som lyckades återupprätta kommunikationslänken med ANT och gå in i företagets datasystem. Cyborgens stora kunskaper om cyberkosmos gjorde att den snabbt skaffade sig en central position i ANT:s system och började styra investeringar och projekt efter sina egna preferenser.

Men den har hela tiden hållit en låg profil. Bara ett fåtal av ANT:s ledare vet att cyborgen existerar i den övervuxna gamla basen. Ingen av dem har Datorkunskap nog att inse vilken makt den har fått över deras

organisation. De datatekniker som är kunniga nog att inse faran har en otäck tendens att förolyckas och försvinna. Inga människor finns stationerade på djuphavsbasen. När cyborgen återupptog kontakten med ANT var ett arbetslag nere och gjorde en del reparationer. Någon gång om året kommer en servicegrupp ned, men annars håller sig systemet nogsamt på avstånd från alla människor.

BESKRIVNING TILL KARTAN

Rollpersonerna kan ta sig in på plan A eller C i basens botten. Det finns inga slussar i de övre våningsplanen. De kan inte gärna veta var datorn befinner sig eller hur de kan koppla upp sig mot den. Inga terminaler har sådan direktkontakt med cyborgen att viruset kan injiceras. Om rollpersonerna går in via en terminal möts de av en kompakt vägg av svart is som hindrar dem från att nå cyborgen. För att kunna installera viruset måste de ta med sig en bärbar terminal och koppla upp den direkt mot uttagen som finns i datorn. De måste alltså in i datorrummet på plan E.

Så snart de kommer in i basen blir cyborgen medveten om dem och säkerhetssystemen går igång. Alla dörrar låses och hissarna stängs av. Rollpersonerna måste lyckas med Elektronik eller åsamka dörrarna så mycket skada att de går sönder (slå mot 15 på motståndstabellen). De får klättra i hisschaktet mellan våningarna (det finns krampor på väggarna). Det centrala hisschaktet är enda förbindelselänken mellan våningarna. Det finns nödutgångar från varje våning ut genom slussar, men det är omöjligt för rollpersonerna att komma åt dem på den korallbevuxna basens yta. Cyborgen försöker hela tiden hålla kontroll över var de befinner sig genom övervakningsutrustningen — kameror som finns i alla rum. Den försöker slå ut dem med vaktrobotar och genom att vattenfylla hela våningsplan för att sedan släppa in mördardelfiner mot rollpersonerna. Använd fantasin och skapa en lagom paranoid och ruggig stämning.

PLAN A. DELFINERNAS FORDON OCH UTRUSTNING.

Slussen är stor nog för att släppa in en miniubåt. Den fungerar tryckutjämnande och som en sluss mellan det förorenade havsvattnet och det rena vattnet innanför. Våningen är till största delen vattenfylld. Ett svagt, grönblått ljus ger rollpersonerna knapp ledsyn utan extra belysning. Plattformer med utrustning ligger över ytan för att man ska kunna förvara utrustning utan att den blir förstörd. Väggarna är mjukt rundade som en konstgjord grotta.

1. **Lagerrum.** På en plattform en bit över vattenytan ligger sprängämnen och detonatorer, vapen avsedda för delfiner, behållare och en slags slädar som delfinerna använder för att frakta utrustning. Allt är formgivet i plast och aluminium av och för delfiner. Rollpersonerna har svårt att begripa vad det mesta ska användas för.
2. Fisksump. Här hålls levande fiskar som matförråd av delfinerna. Sumpen är en stor halvgenomskinlig tank som fyller största delen av "rummet".
3. Uppgång till nästa våning. Antigravgeneratorer gör att uppgången är vattenfylld.

PLAN B. DELFINERNAS BOSTADSKVARTER.

Vattenfyllt.

1. **Uppgång.**
2. **Bostadsyta.** Mjukt rundat grottrum med alger och plankton här och var på väggarna. Enstaka små prydnadsfiskar simmar omkring. Här finns sex delfiner.
3. **Barnkammare.** Här finns fyra smådelfiner som försöker fly eller gömma sig om rollpersonerna kommer.

PLAN C. FORDON OCH LAGER.

Fordon och lagerutrymmen att användas av basens mänskliga besättning. Här har inte funnits några människor på snart 50 år, så utrymmena är stadda i visst förfall. Två underhållsrobotar gör vad de kan för att hålla ordning. Här finns förstås luft och människovänligt tryck, men om cyborgen vet att rollpersonerna är på väg kan den pumpa ut luften och sänka trycket.

1. **Hissuppfart.**
2. **Fordonshall och -verkstad.** Här står en miniubåt och sex undervattensslädar. Verktyg och utrustning för att serva fordonen finns också. En sluss går ut i havet.
3. **Lager.** Engångsutrustning, material att användas vid provtagning i havet.
4. **Före detta lager.** Här håller de två underhållsrobotarna till. De är måttligt intelligenta och saknar förmåga att bli aggressiva eller lägga sig i andras angelägenheter.

PLAN D. VERKSTÄDER.

Verkstäder för underhåll och reparation av utrustningen på basen. Här finns också resurser för att konstruera ny utrustning som kan komma till användning i basen.Här finns fyra vaktrobotar som cyborgen skickar mot rollpersonerna när den får veta var de befinner sig.

1. **Hissuppfart.**
2. **Mekanisk verkstad.** Här finns svarvar, borrar, svetsaggregat, utrustning för att bocka och vrida. Mängder av verktyg finns i skåp längs väggarna. Utrustningen kan användas för att reparera trasig utrustning
3. **Elektronisk verkstad** med verktyg och smådelar för reparation och enklare konstruktionsarbeten.
4. **Lagerutrymmen.** Maskindelar och reservdelar av olika slag.
5. **Allrum** med koffomat och en holovideo.
6. **Toaletter.**
7. **Lagerrum.**

PLAN E. GENERATORER OCH LIVSUPPEHÅLLANDE SYSTEM.

1. **Fusionsreaktor och generator.**
2. **Kontrollrum** för de livsuppehållande systemen. Konsoler och monitorer. Cyborgen har stängt av kontakten med kontrollrummet, så bara vissa funktioner direkt kopplade till generatorn och systemet är i funktion.
3. **Kafferum** med koffomat och holovideo.
4. **Lagerrum.**
5. **Elcentral.**
6. **Avfallshantering** och recirculation.
7. **Hjälpsystem** och nödgenerator
8. **Atmosfärisk kontroll** och tryckutjämning.

PLAN F. DATORRUM.

Här finns cyborgen inkapslad i en tank av svart steroplax. Den har slutit skalet fullständigt om sig och det är svårt att bryta sig in i tanken med mindre än att man spränger sönder halva basen. Här finns två vaktrobotar.

1. **Terminalrum och ledningscentral.** Härifrån kan en mänsklig besättning styra basen. Här finns konsoler och terminaler som täcker väggarna. De är kopplade till alla yttre och inre sensorer och till alla system i basen. Delar av kontakten med ledningsrummet har cyborgen stängt av.
2. **Datortanken.** I serviceöppningarna i tanken finns kontakter där man kan koppla upp en vanlig terminal och gå in i cyborgen utan att den kan hindra det. Det är de öppningarna rollpersonerna måste använda. Det finns två rödmålade luckor markerade med "emergency service connections" i datortanken. De kan fällas ned och därunder finns direktkontakterna in i cyborgen.

PLAN G. BOSTÄDER OCH REKREATION.

Här har den mänskliga besättningen bott. Det här planet har sedan länge varit övergivet. Servicerobotarna har städat upp och ställt allt i ordning om det skulle dyka upp ny besättning.

1. **Hytt** med två kojer, skåp och skrivbord. En av hytterna är något större och har bara en koj. Den är avsedd för kaptenen.
2. **Kaptenens kontor.** Arbetsrum med dokumentskåp och skrivbord. Allt är undanstuvat och det syns att kontoret inte har använts på länge. I dokumentskåpet finns loggboken och utskrifter av de sista rapporter som skrevs på basen, från år 2043. De är skrivna på engelska. Här kan rollpersonerna utläsa en del av de kriser som föregick att basen övergavs av

människor. De kan läsa om otäcka olycksfall som tycks iscensatta av delfinerna, men några riktiga bevis hittas aldrig. Dräkter saboteras så att besättningsmän dör av dykarsjuka. De livsuppehållande systemen krånglar. Kontakten med omvärlden bryts. Hela tiden tycks problemen ha sin upprinnelse bland delfinerna (men i själva verket ligger cyborgen bakom). Den 3:e november 2043 överger fyra överlevande besättningsmän, däribland kaptenen, basen.

3. **Duschrum** och toaletter.
4. **Allrum** och kafeteria.
5. **Holovideorum** med biljard.
6. **Styrketräning.**

PLAN H. MÄTUTRUSTNING OCH ANALYS.

På det här våningsplanet gjordes de mätningar och analyser som basen ursprungligen konstruerades för att sköta. De görs fortfarande rutinmässigt, eftersom de är en grundläggande del av cyborgens programmering. Här finns helautomatisk mät- och analysutrustning som sköts av robotar. Resultaten lagras i cyborgen.

1. **Mät- och analysanläggning.** Största delen av plan A utgörs av ett enda stort rum med 20 meter i tak. Det är fyllt av brummande, surrande, blinkande utrustning som tar in fakta från havet runt basen och bearbetar dem. Små robotar rullar runt och servar utrustningen. Verksamheten går på sparlåga, eftersom den ursprungligen är uppbyggd för att fungera med en mänsklig besättning.
2. **Lagerrum** för enklare förbruksmateriel.

CYBORGEN

Det gamla cyborgsystemet är något helt annat än vad rollpersonernas cyberspacers har träffat på tidigare. Det är ett gammalt, primitivt biosystem som inte har den nya biomassans mer kristalliska struktur. Cyborgen är verkligen biologisk. Rollpersonernas mioplant skulle inte klara att visualisera den om de inte var tillverkade av ANT och konstruerade för biovisualisering.

Via nödkopplingen kommer de direkt in i cyborgens primitiva KomSys. De befinner sig i vindlande runda gångar utmejslade i vad som tycks vara kött och ben. Då och då hindras de av membran som täcker gångarna. Väggarna skälver när de rör vid dem. De måste lyckas med ett Datavisualisering för att ha en aning om vart de ska ta vägen.

Cyborgen identifierar dem direkt så snart de rör vid något membran (och det måste de om de vill komma någon vart). Den försöker stoppa dem. Upp ur "golvet" skjuter väktare — groteska gestalter som griper efter dem och försöker slita dem i stycken (de beskrivs längst bak i äventyret).

Klarar de sig ifrån väktarna kan de ta sig till HeadSys som samordnar de åtta hjärnprocessorerna. Det visualiseras som en välvd sal. Taket är darrande hinnor eller membran som spänns ut av beniga valvbågar. Golvet skälver under dem. Systemet känns instabilt, darrande och osäkert.

De gör bäst i att detonera viruset direkt och ta sig ut igen. Annars hinner cyborgen mobilisera mer effektiva försvarssystem. Om de strular runt eller dröjer kvar angrips de av 4-6 cyberhajar som försöker slita dem i stycken.

Detonationen av viruset liknar den i Tanegashima. Rollpersonerna måste rusa tillbaka till terminalen för att undgå krampryckningarna i systemet.

EFTER KATASTROFEN

Cyborgens död syns inte utifrån datortanken, den är helt mörk och rollpersonerna ser inte biomassans konvulsioner. Men de märker hur basens alla system börjar löpa amok. Tryckutjämningen upphör att fungera. Rollpersonerna har fem minuter på sig att få på sig sina tryckutjämnande dräkter om de vill undgå att klämmas sönder. Syrenivån sjunker snabbt. Belysningen slocknar. Ett oroväckande muller hörs nerifrån fusionsreaktorn (det är nödgeneratorn som startar, men det behöver ju inte rollpersonerna veta.) Några av nödutgångarna slås upp och basen börjar vattenfyllas. Våra hjältar gör klokt i att så snart som möjligt ta sig ut och tillbaka till miniubåten. Delfinerna har nog av sina egna problem och kommer inte att störa dem.

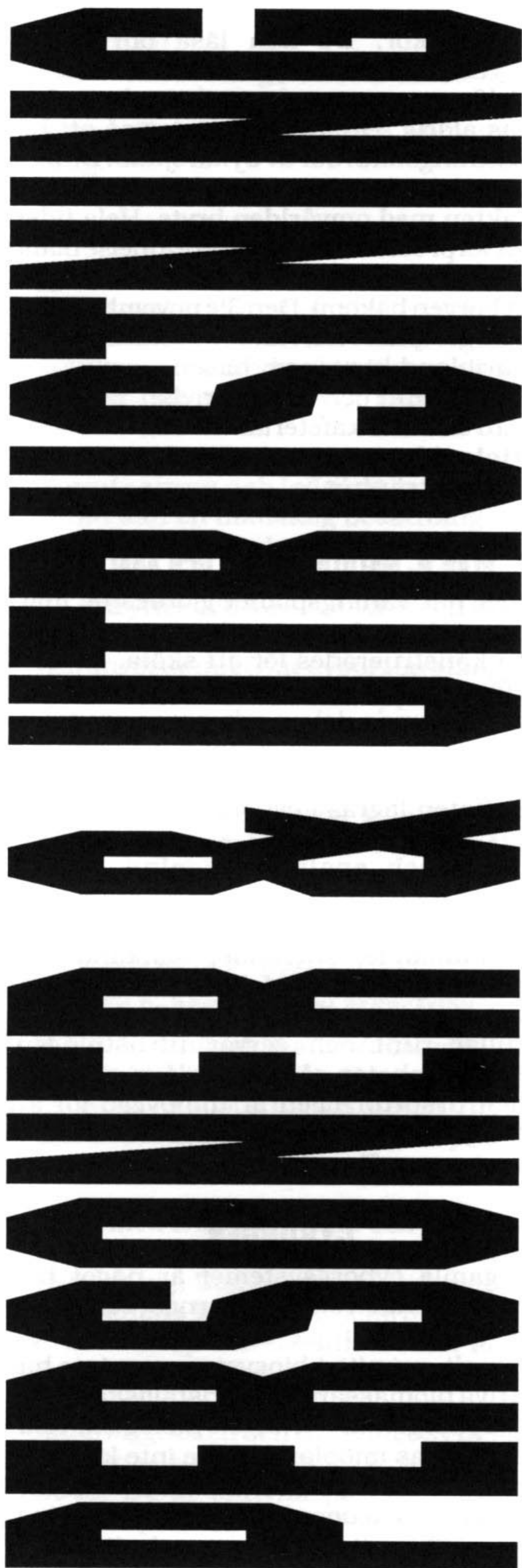
TILLBAKA I STADEN

När cyborgen slås ut havererar American Navals övertagande av cyberkosmos. Det var cyborgens projekt från början till slut. Också det militära övertagandet bromsas. Det finns ingen samlad plan från ANT:s sida att överta DaiTokyo. Den senaste tidens händelser har från ANT:s ledning till största delen varit ett försök att hantera en instabil situation (De har inte haft klart för sig att det har varit deras egna styrkor som skapade instabiliteten. Något sådant vore otänkbart enligt deras något fyrkantiga sätt att tänka.)

När den mänskliga ledningen återfår kontrollen kan de också göra den bedömningen att ett fortsatt militärt övertagande av DaiTokyo kraftigt skulle skada ekonomin och infrastrukturen. (Cyborgen kunde inte göra någon realistisk bedömning från cyberkosmos). De är glada över att övertagandet av Mitoshi gick så smärtfritt. De tillsätter en förhandlingsgrupp för att tala med Mitoshis gamla ledning och bildar inom ett par veckor den nya koncernen American Naval Mitoshi (ANM) som blir den utan konkurrens största maktfaktorn i DaiTokyo, ekonomiskt och militärt. Mitoshis gamla företagsledning återkallas från DaiOsaka och återfår sina poster. Alla är glada.

Och våra hjältar? De blir grundligt utfrågade av säkerhetstjänsten när de kommer tillbaka. De hålls i fängsligt förvar någon vecka medan situationen stabiliserar sig. Sedan lanseras de som hjältar och räddare över videonätet. De får motta en tapperhetsmedalj från kejsaren själv för att de slog tillbaka den illvilliga komplotten från stadens fiender. Det blir star wars-ceremoni i stadshuset och intervjuer över nätet. Efter någon vecka släpps de för hetare nyheter och kan återgå till sin gamla tillvaro.

Pengar? Belöning? En medalj från kejsarens hand är naturligtvis oändligt mycket mer värd än några pengar. Att fråga efter en belöning skulle uppfattas som en grov förolämpning. Smarta rollpersoner utnyttjar situationen för att skaffa sig kontakter och fördelar de annars inte skulle ha tillgång till.



SCOTT

Roscoe Barnes, som han egentligen heter, är ansvarig för testkörningarna av säkerhetssystem som utvecklas av Naval Security. Han är obrottsligt lojal mot sin koncern och avslöjar ingenting ens under tortyr. Privat är han en stillsam och ganska försynt man. Han är gift och har två vuxna barn.

STY	15	INT	13	PER	12
SMI	8	STO	16	FYS	16
MST	12	SB	+1T4	KP	32

Förflyttning: 22 m
Klass: NOM
Ålder: 48
Säkerhetsklass: B
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 60%, Elektronik 45%, Fixare 45%, Markfordon 70%, Rörliga, manövrer 50%, Simma 50%, Engelska flytande, Japanska 65%, Kantonesiska 35%, Teknik 75%, Övertyga 75%, Automatvapen 60%, Kniv 50%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 90%
Viktig utrustning: S&W Magnum revolver
Cybernetik: IR-öga, hyperaktivator

LIVVAKTER

De här värdena kan användas för alla livvakter som förekommer i äventyret. Scott och alla tjänstemän inom zaibatsu och Centraladmin har dem.

STY	17	INT	10	PER	7
SMI	12	STO	17	FYS	17
MST	8	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 29
Klass: NOM
Ålder: 24
Säkerhetsklass: B-D (beroende på om de är fria eller inte)
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 60%, Iakttagelseförmåga 80%, Automatvapen 60%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 90%, Undvika 75%
Viktig utrustning: Skottsäker väst, metalldetektor, laserpistol
Cybernetik: IR- och teleskopöga

KATHY MASLENIKOW

Kathy är född och uppvuxen inom American Naval. Hon har en gedigen datautbildning och har arbetat med utvecklingen av nya mioplant och programvara för cyberkosmos. I sitt arbete har hon träffat spacers som inte hör till ANT och hamnat i en lojalitetskonflikt. Hon uppskattar inte ANT:s sätt att behandla sin inhyrda personal.

STY	12	INT	14	PER	10
SMI	14	STO	10	FYS	15
MST	14	SB	+0	KP	25

Förflyttning: 29 m
Klass: NOM
Ålder: 24
Säkerhetsklass: C
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 120%, Datavisualisering 80%, Elektronik 75%, Fixare 40%, Första hjälpen 25%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 50%, Simma 40%, Engelska flytande, Japanska 50%, Teknik 50%, Övertyga 50%, Automatvapen 50%, Kastvapen 40%, Kniv 25%, Obeväpnad strid 50%, Pistol 40%, Undvika 40%
Viktig utrustning: portacomp, neurodesintegrator
Cybernetik: mioplant

CYBERSCHNAUZER

Den populära beteckningen på en slags jakt- och attackprogram som används för att spåra upp och tillintetgöra inkräktare i ett system. Ett slag på Spåra mot avatarens ID (med eventuell hjälp av kamouflageprogram) avgör om schnauzern hittar sitt byte. Har den väl fått upp spåret tappar den det inte. Inom det system där de hör hemma kan de röra sig obehindrat genom all is som inte har en särskild blockering för dem. Utanför sitt eget system är de vanligen hjälplösa.

Visualisering: Stora och raggiga vargliknande djur med rödglödande ögon

och brinnande käftar. Ett anfall från en cyberschnauzer visualiseras som att den sliter avataren i stycken.
Spåra: 15
Anfall: 15
Försvar: 10
Dölja sig: 10
Skada: 1T6
Kroppspoäng: 25

VAKTROBOT

Vaktrobotar förekommer på flera ställen i äventyret, i Nippori Chemical, på Tanegashima och på djuphavsbasen. Använd samma värden för alla. Märk att robotarna i djuphavsbasen inte kan använda vanliga projektilvapen. Det finns en risk att basen ska börja läcka. (Rollpersonerna kan göra det, men de kommer att få problem när vattnet strömmar in och tryckutjämningen går åt helvete.) Där är robotarna istället utrustade med neutronpistoler.

STY	24	INT	7	PER	6
SMI	9	STO	16	FYS	18
MST	10	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 27
Klass: ROB
Ålder: 8
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Automatvapen 60%, Gevär 60%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%
Viktig utrustning: Galil med bajonett, (i djuphavsbasen neutronpistol), 3 magasin, 1 spränggranat, tung stridsrustning (täcker hela kroppen)
Robotik: Sonar, Radioutrustning

LÖNNMÖRDARE

Lönnmördarna som för sent försöker bringa Maslenikow om livet är proffs, specialutbildade av American Naval. De hyrs i vanliga fall ut av företaget för att utföra kommandouppdrag och lönnmord.

STY	15	INT	10	PER	8
SMI	15	STO	12	FYS	14
MST	10	SB	+1T4	KP	26

Förflyttning: 29 m
Klass: NOM
Ålder: 20
Säkerhetsklass: C
Huvudhand: dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Elektronik 50%, Fingerfärdighet 80%, Fixare 50%, Förfalskning 65%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 90%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 90%, Simma 50%, Engelska flytande, Japanska 75%, Spåra 50%, Överlevnad 40%, Automatvapen 75%, Enhands närstridsvapen 90%, Kastvapen 40%, Kniv 40%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 50%, Undvika 60%
Viktig utrustning: Laserkatanas, laserpistoler, kevlaroveraller
Cybernetik: IR-öga, hyperaktivator

CYBERPUNKARE

Kathys grannar är en samling hopplösa COS-fall med grava personlighetsstörningar. De klär sig gärna i metalliska kläder, rakar sig över hela kroppen och försöker förtränga sin mänskliga natur. De är mycket lätta att övertyga, leda och lura. Går med på vad som helst så länge någon med ett minimum av karisma föreslår det.

STY	12	INT	12	PER	5
SMI	12	STO	15	FYS	13
MST	3	SB	+1T4	KP	28

Förflyttning: 25 m
Klass: NOM (Cos)
Ålder: 20–25
Säkerhetsklass: D
Huvudhand: höger
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 90%, Elektronik 75%, Fingerfärdighet 50%, Fixare 25%, Förfalskning 40%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 50%, Engelska 25%, Japanska flytande, Teknik 75%, Enhands närstridsvapen 50%, Kniv 50%, Obeväpnad strid 50%, Pistol 50%

Viktig utrustning: Revolver, kniv, portacomp
Cybernetik: Varierande, men minst 6 cyberimplant vardera.

CYBERHAJ

Cyberhajen är en nyhet inom dataprogrammeringen, ett lyckat försök att efterlikna ett biologiskt system i programvaran. För en cyberspacer är cyberhajen omöjlig att skilja från en vanlig haj. Ned på cellnivå liknar den sin biologiska förebild. Instinkter och reaktioner är desamma. Cyberhajarna är också unika så till vida att de kan röra sig utanför dataströmmarna i cyberkosmos. De kan simma ut vid sidan av de sändningar som begränsas av optiskt kabelnät och ta genvägar. ANT använder dem för att rensa kosmos på oönskade spacers.

Visualisering: Stora, obehagligt naturtrogna hajar.
Spåra: 12
Anfall: 17
Försvar: 12
Dölja sig: 12
Skada: 1T8
Kroppspoäng: 30

TERMINATOR

På Banzai Arcade stiftar rollpersonerna bekantskap med de här obehagliga mordrobotarna, konstruerade för att förfölja och göra slut på en viss person eller en grupp personer. ANT har sänt ut en grupp terminatorer för att göra slut på alla spacers som har alltför stora kunskaper om företagets verksamhet och planer. Terminatorn ser ut som en vanlig människa så länge man inte tittar efter inuti.

STY	20	INT	8	PER	5
SMI	10	STO	15	FYS	18
MST	8	SB	+1T6	KP	33

Förflyttning: 28 m
Klass: ROB
Ålder: 10
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 50%, Elektronik 50%, Gömma sig 50%, Markfordon 50%, Japanska flytande, Engelska 50%, Teknik 50%, Automatvapen 60%, Gevär 60%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%
Viktig utrustning: K-pist, portakomp, hud motsvarande lätt stridsrustning
Robotik: IR-öga, Gyrokompass, Sonar, Radioutrustning

TEKNIKER FRÅN AMERICAN NAVAL

Sex tekniker kidnappas av DaiTokyo InterSäk under sin semester i Disneyland. Ingen uppmärksammar att de har försvunnit och vid tiden för hemresan dyker de punktligt upp vid flyget. Ingen anar att InterSäk har låtit dem byta hjärnor med rollpersonerna. En sådan operation är tämligen dyr, runt 20 miljoner neoyen, men zaibatsu och Centeradmin har råd. Höjdarna börjar bli oroliga över ANT:s verksamhet och något måste göras. De sex teknikerna arbetade tillsammans på avdelningen för militär cybernetik, där de utvecklade nya cyberimplant som kan vara ha särskild betydelse i rymden. Alla sex hade höga befattningar. Bara högre befäl har möjligheter att lämna ön på semesterresor.

Rollpersonerna kan lätt ta sig in var som helst på Tanegashima, så länge de håller tungan rätt i mun och inte blir avslöjade. Om det framkommer vad som har hänt, kommer de troligen att råka mycket illa ut. (Tänk dig själv om någon hade bytt hjärna med din bästa polare och du kom på det. Sånt leder lätt till aggressioner.)

Samtliga är utrustade med permissionsuniformer och var sin tjänstepistol, en S&W Laserburn G 12 (värden som laserpistol).

ÖVERSTE WILLY BAKER

STY 15 SMI 12
STO 9 FYS 15

Fysiska färdigheter: Stridsflygare 90%, Rörliga manövrer 75%, Simma 50%, Automatvapen 75%, Obeväpnad strid 90%, Pistol 60%, Undvika 65%.
Cybernetik: Hyperaktivator, IR-öga.
Ålder: 42 år.
Kön: Man.
Utseende: Kort och satt, kolsvart hy och mörka ögon. Kort, krulligt hår. Ett ganska brett, trubbigt ansikte. Ser tämligen bra ut.
Bakgrund: Baker kommer från en gammal officersfamilj inom American Naval. Han började som stridsflygare och har hamnat på cybernetikutveckling efter pensioneringen vid 40 års ålder. Han pensionerades då han har väldigt dålig nattsyn (nästan blind i mörker). Bor i en trea i Patton Block med sin fru, Joanna Baker, som är kemist och arbetar på ANT BioChem. Har en 20-årig dotter, Elsie, som också är stridsflygare.
Baker leder utvecklingen av neuronjack för direktkontakt mellan människa och stridsflygplan. Han är en mycket kunnig cybertekniker (något som kan försätta den rollperson som bär hans kropp i problem.) Han har mängder av vänner och bekanta som kan orsaka problem för rollpersonerna.

KAPTEN ROSS DWIGHT

STY 12 SMI 18
STO 10 FYS 14

Fysiska färdigheter: Rörliga manövrer 90%, Simma 60%, Automatvapen 70%, Obeväpnad strid 70%, Pistol 80%, Undvika 90%.
Cybernetik: Lasersikte (till tjänstepistolen)
Ålder: 27
Kön: Kvinna
Utseende: En liten, smidig kvinna med långt rött hår. Gröna ögon.
Bakgrund: Dwight är datatekniker (hade Datorkunskap 120%) och har arbetat med ANT:s cyborgprojekt. Hon är officer i ANT:s säkerhetsstyrkor, där hon har överstes grad. Hon deltar i cybernetikutvecklingen för att hitta beröringspunkter med cyborgprojektet. Hon känner många datatekniker. Bor ensam i en tvårummare i Clint Eastwood Block. Går ofta ut på barer och diskotek, så risken att folk ska känna igen henne där är ganska stor. Beroende av marijuana. (Rollpersonen känner det som en svårdefinierad ångest, ett sug efter något hon inte riktigt vet vad det är.)

KAPTEN JEREMIAH WILCOX

STY 22 SMI 9
STO 12 FYS 12

Fysiska färdigheter: Rörliga manövrer 55%, Simma 80%, Automatvapen 65%, Kastvapen (granat) 65%, Obeväpnad strid 90%, Pistol 70%, Undvika 65%, Fotboll 90%
Cybernetik: Hydraulisk muskelmassa (försökscybernetik som har höjt hans STY och ger honom cybernetiken Järnhand).
Ålder: 33
Kön: Man
Utseende: En massiv, muskulös man med snaggat ljust hår och fräknar. Ett glatt leende.
Bakgrund: Wilcox är ingenjör och specialist på cybernetik. Han har tidigare arbetat med utveckling av hydrauliska muskelersättningar som ska fungera utan nedsättning av reflexer och känsel. En skicklig cyberingenjör.
Wilcox bor i en fyra i Patton Block med sin familj, hustrun Edna som är läkare och sönerna Tim och Stephen, båda i skolåldern. Han bor granne med överste Baker. Wilcox är före detta proffs i amerikansk fotboll. Nu tränar han ett pojklag. Många känner igen honom från hans dagar som proffs.

LÖJTNANT ROMY FARADAY

STY 12 SMI 14
STO 10 FYS 12

Fysiska färdigheter: Rörliga manövrer 60%, Simma 50%, Automatvapen 50%, Obeväpnad strid 30%, Pistol 65%, Undvika 50%.
Cybernetik: IR-öga, Sekundärminne.
Ålder: 25
Kön: Kvinna
Utseende: Kort, mörk med bruna ögon och snaggat mörkt hår.
Bakgrund: Faraday är rymdingenjör. Hon har tidigare arbetat på ANT:s satellitprojekt och ska nu ta fram cybernetik som kan vara av betydelse i arbetet med satelliter och rymdstationer. Hon har mycket stora kunskaper i matematik, fysik och teknologi.
Hon bor med familjen, mannen Fardon som är elektriker och sonen Sid som går i skolan, i en fyrarummare i Warden Block. Hon är inte ute särskilt ofta och umgås mest med kolleger och nära vänner. Risken att stöta på någon bekant till henne är inte så stor, men då är det desto större risk att bli avslöjad.

LÖJTNANT NICHOLAS KREISKY

STY 13 SMI 14
STO 17 FYS 9

Fysiska färdigheter: Rörliga manövrer 75%, Simma 90%, Automatvapen 60%, Kastvapen (granat) 50%, Tunga vapen 75%, Pistol 55%, Obeväpnad strid 35%.
Cybernetik: Lasersikte, neuronvapenkoppling (fördubblar hans GCL med tunga vapen)
Ålder: 31
Kön: man
Utseende: Lång, mörk med bruna sammetsögon och krusigt svart hår. Höknäsa. Mycket stilig.
Bakgrund: Kreisky är vapeningenjör. Han arbetar med neuronkopplingar till tunga vapen för bruk i rymdstrider och stridsflygplan. Han har tidigare arbetat på ANT:s vapenfabriker i norra DaiTokyo och har en gedigen utbildning inom området. Kreisky har nyligen förflyttats till Tanegashima och känner därför inte så många. Han bor i en etta i Clint Eastwood block.

LÖJTNANT HORACE BLOCK

STY 17 SMI 7
STO 18 FYS 15

Fysiska färdigheter: Rörliga manövrer 25%, Simma 35%, Automatvapen 90%, Pistol 50%, Obeväpnad strid 65%, Undvika 70%.
Cybernetik: Hyperaktivator
Ålder: 33
Kön: Man
Utseende: Ett muskelberg. 135 kilo muskler. Rakad skalle och en sedan ungdomen intryckt näsrot. Ingen skönhet, men en personlighet.
Bakgrund: Block är marinkårssoldat. Han befinner sig på cybernetiska utvecklingsenheten för att bevaka marinkårens intressen. Han har en ingenjörsexamen, men har aldrig arbetat som ingenjör. Han är bullrig, våldsam och lättretlig.
Block känner alla marinkårssoldater på Tanegashima. Hans typiska beteende gör att vänner och bekanta lätt märker att det är något fel på honom. Han bor med sin flickvän Christy, också löjtnant i marinkåren, i en tvåa i Drudge Block.

SOLDAT

American Naval består till största delen av soldater. Alla inom rörelsen har militär grundutbildning. De allra flesta förblir soldater och hyrs ut till andra bolag för att genomföra militära operationer eller sköta vakttjänstgöring. Rollpersonerna stöter på ANT:s soldater på Tanegashima.

STY	15	INT	10	PER	12
SMI	13	STO	15	FYS	15
MST	9	SB	+1T4	KP	30

Förflyttning: 28 m
Klass: NOM
Ålder: 18-45

Säkerhetsklass: C
Huvudhand: varierar
Väsentliga färdigheter: Datorkunskap 25%, Elektronik 50%, Flygfordon 50%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 30%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 75%, Simma 30%, Engelska flytande, Japanska 25%, Teknik 40%, Överlevnad 40%, Automatvapen 75%, Gevär 50%, Kastvapen 40%, Kniv 40%, Obeväpnad strid 60%, Pistol 50%, Undvika 50%
Viktig utrustning: M-19, Pistol, Armékniv, Kevlaroverall, plexihjälp, radio, portacomp.
Cybernetik: vanligen inte.

NEODELFIN

I likhet med flera andra arter har delfinerna utvecklat en underart med intelligens och kommunikationsförmåga som liknar den mänskliga. Det beror inte i första hand på miljöförstöring och strålning, som några hävdar, utan är ett resultat av militära experiment i början av 2000-talet. Neodelfiner har därför en intelligens som mer liknar den mänskliga än man kunde vänta sig om den hade utvecklats spontant. De har också lätt för att samarbeta med människor och inordna sig i en hierarkisk organisation.

STY	22	INT	12	PER	10
SMI	18	STO	20	FYS	15
MST	10	SB	+1T6	KP	35

Attacker	GCL	Skada
Bett	60%	3T6
Bajonett	40%	4T6

Förflyttning: 33 m
Naturligt skydd: 3 poängs hud
Färdigheter & förmågor: varierar
Cybernetik: Tryckutjämnare (möjliggör vistelse på mycket stora djup), Oxygenmodulator

VÄKTARE

Väktarna är en speciell typ av försvarsprogram som används i biodatorer. De kan röra sig i och omforma den biomassa som utgör systemets struktur och tycks därför dyka upp ur golvet, väggarna eller taket och angripa sina offer.

Visualisering: Groteska köttiga varelser med taggiga käftar och långa seniga armar.
Spåra: 10
Anfall: 15
Försvar: 12
Skada: 1T6
Kroppspoäng: 20

Några vapen som förekommer i äventyren finns inte medtagna i originalreglerna. De beskrivs därför här.

LASERKATANA

Ett till synes vanligt skarpt svärd men med en färgad laserstråle som löper över eggen och gör den rakbladsvass. Det gör vapnet något lättare än ett vanligt svärd.

Fattning: 1H/2H
Färdighet: 1H/2H när
Typ: Tumitoshi laser B3
Styrka: 8
Skada: 3T6
Vikt: 1,5 kg

M19 MASKINGEVÄR

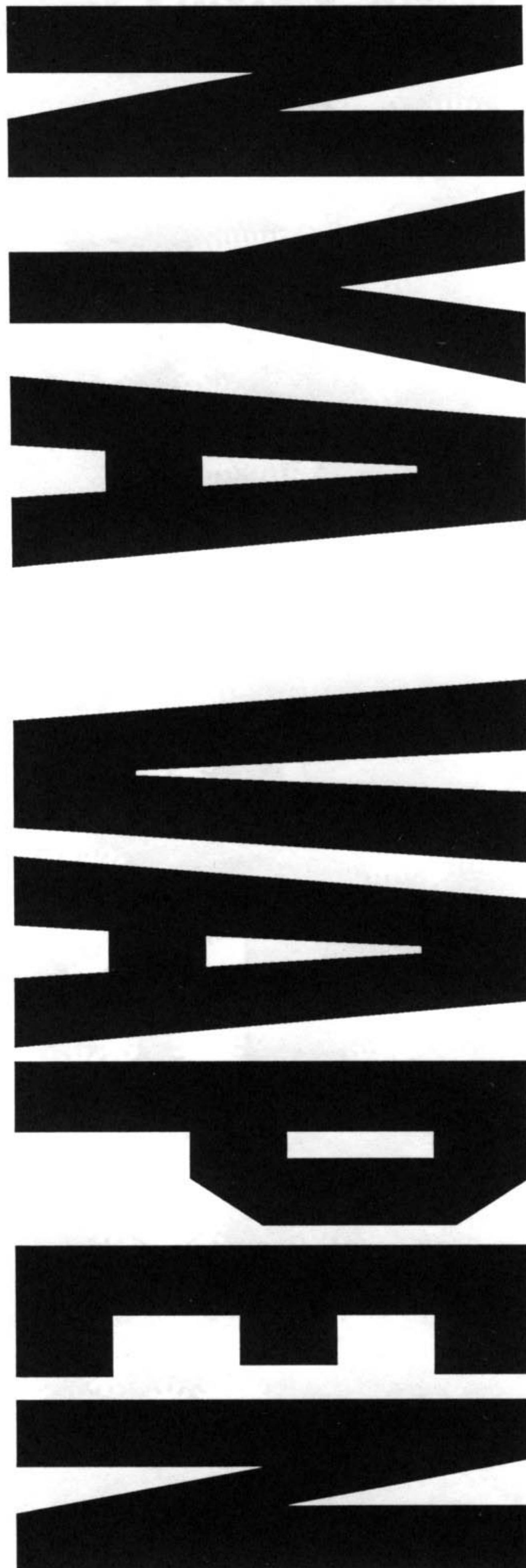
En utveckling av det sena 1900-talets populära Colt M16.

Fattning: 2H
Färdighet: Auto/Gevär
Typ: Colt US M19 A5
Kaliber: 5.56 mm
Styrka: 8
Skada: 3T6
Räckvidd: 220 m
Vikt: 2,5 kg
Omladdning: 0
Magasin: 30
Salva: 30

NEURODESINTEGRATOR

Ett vapen som delvis bygger på tekniken bakom neutronvapnen. Slår ut centrala nervsystemet hos offret och orsakar en snabb och obehaglig död.

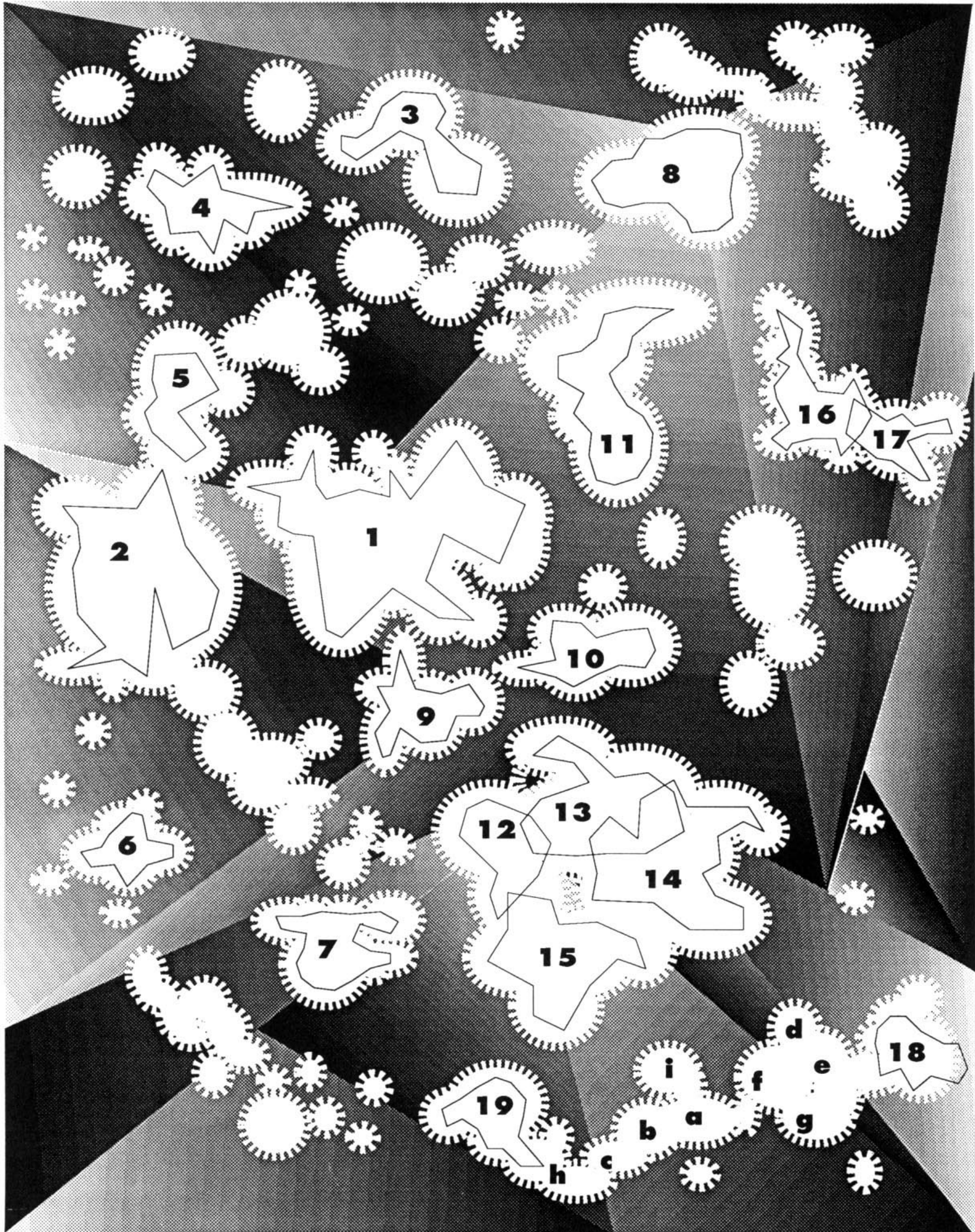
Fattning: 1H/2H
Färdighet: Pistol
Typ: Nagaishi Neuropist B13
Styrka: 6
Skada: 5T6
Räckvidd: 25 m
Vikt: 2 kg



TILL EUROPA

DAITOKYO CYBERKOSMOS

TILL SINGAPORE & CALCUTTA



TILL DAIOSAKA

TILL SHANGHAI

TILL NORDAMERIKA

CYBERTOWN
FRÅN SÖDER

FORD-NISSAN

COSY VILLAGE

KATHY'S GÖMSTÄLLE

SHINAGAWA

CYBERMARKET

BANZAI ARCADE

WATT'S

ROBOSLUM

MEAT SQUARE

SLUM

CYBERCITY

AITKENS

RICK'S

LOONIES

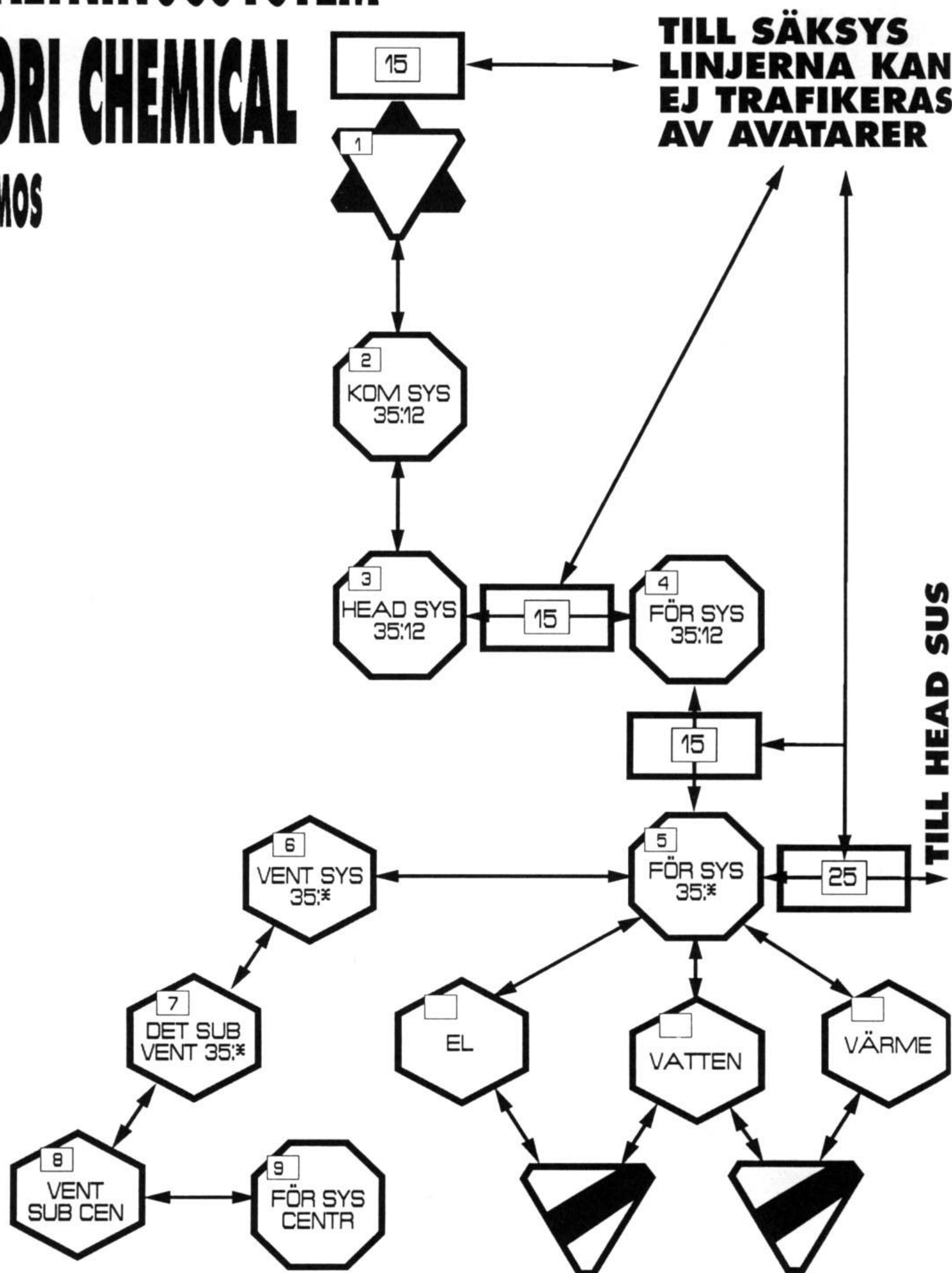
SANCTUARY

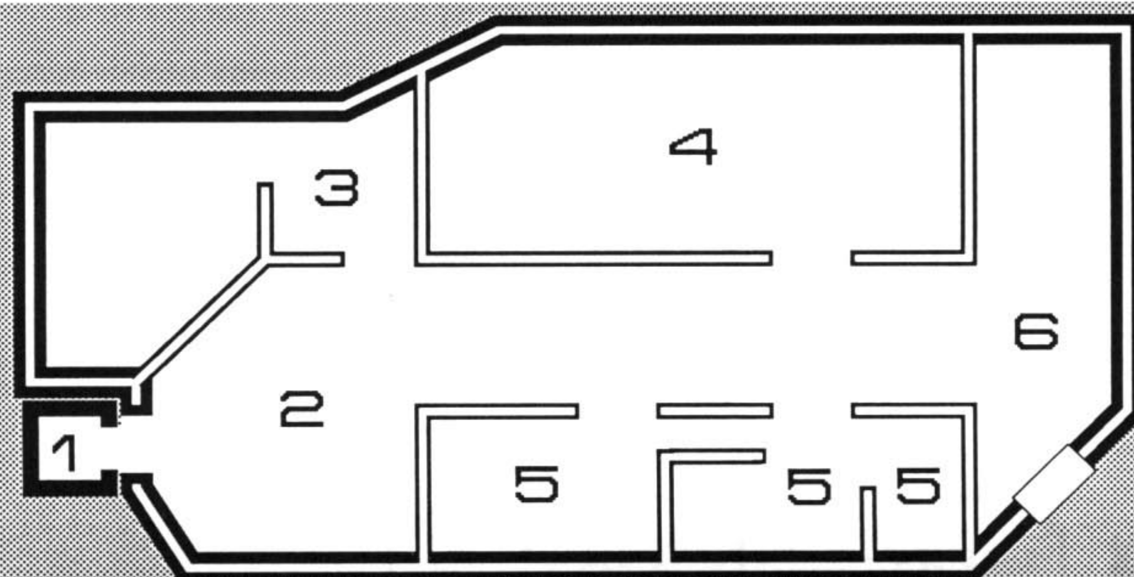
UNDRE AVLOPPSSYSTEMEN

HUVUDREAKTOR

FÖRVALTNINGSSYSTEM NIPPORI CHEMICAL

CYBERKOSMOS

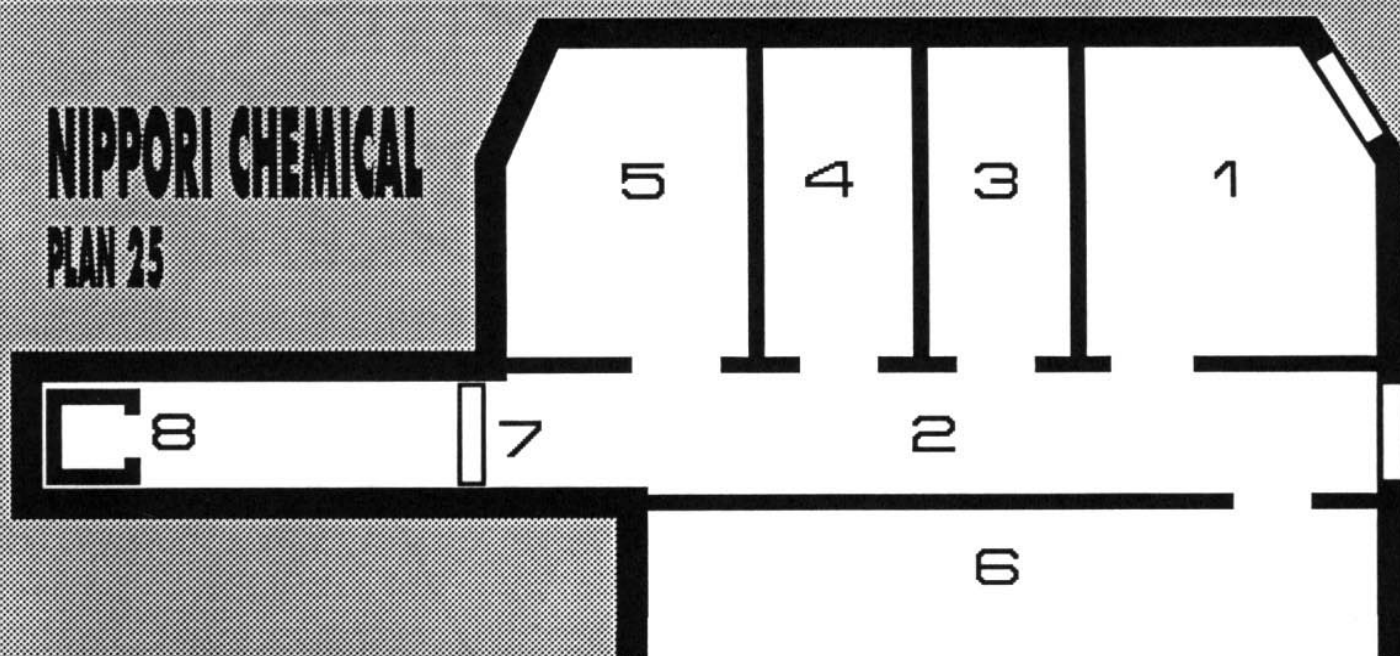


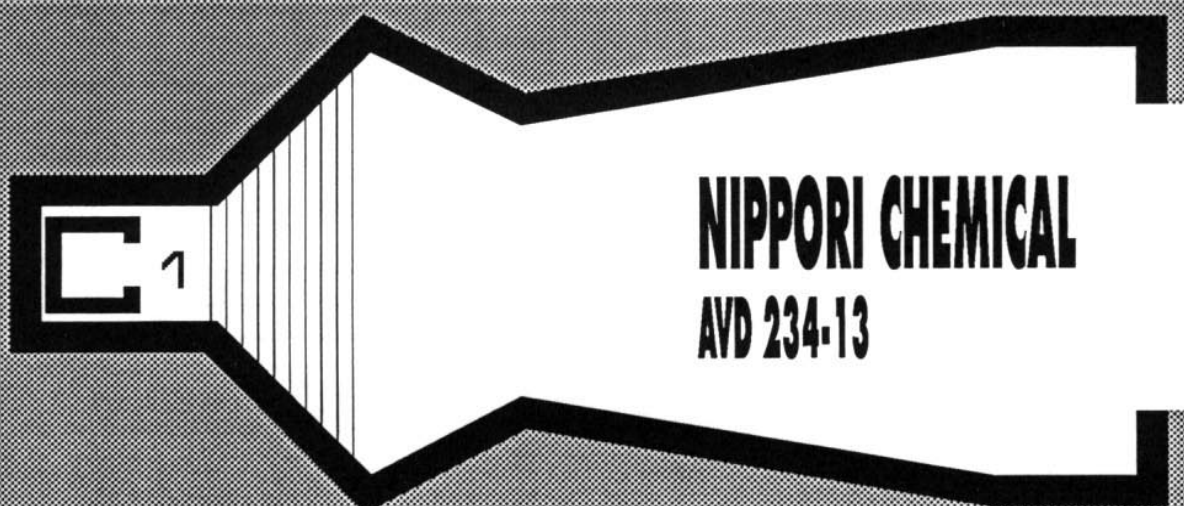


8

7

RENINGSANLÄGGNING
SHIBA B 112





NIPPORI CHEMICAL

CYBERKOSMOS

NIPPORI REN

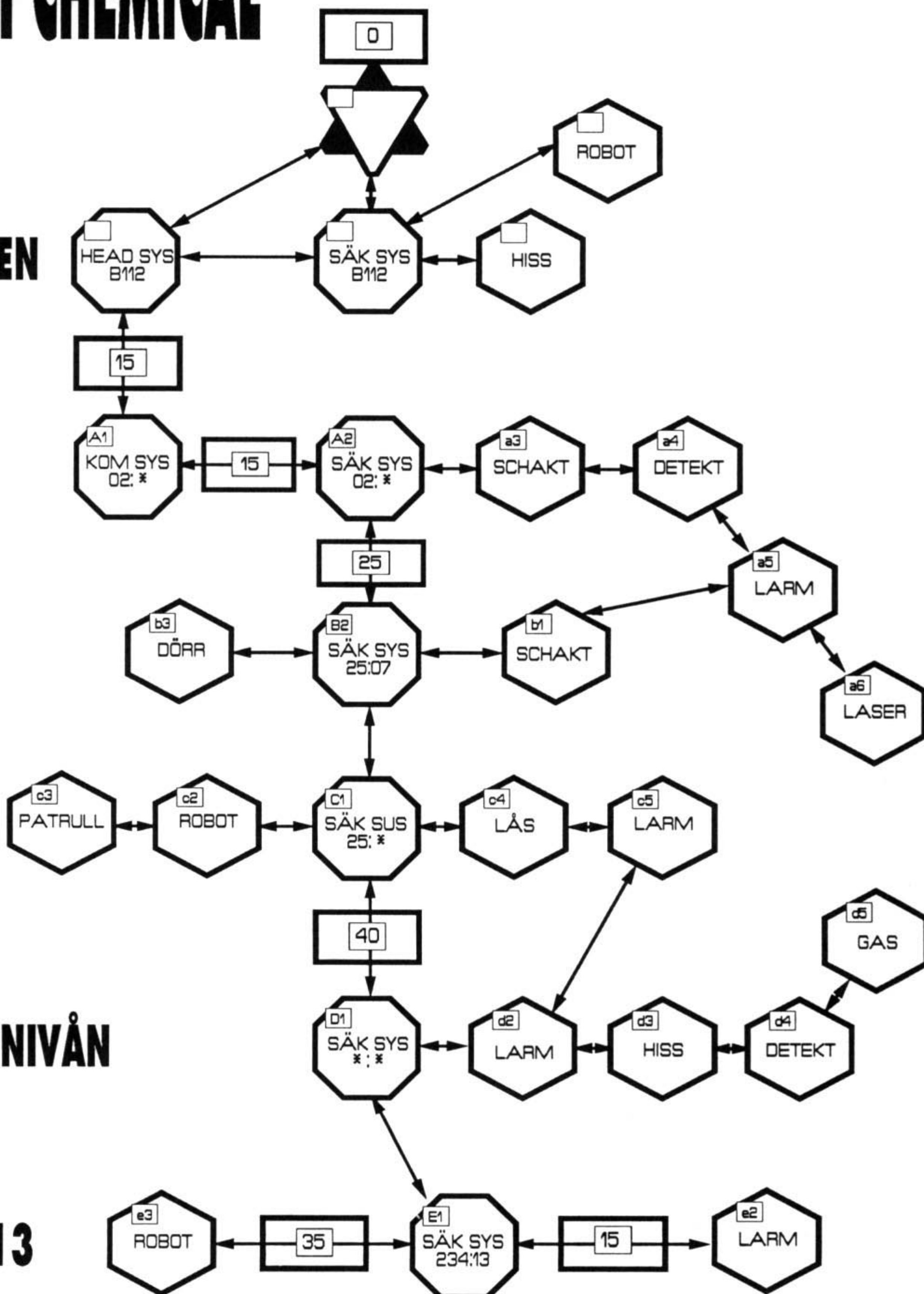
PLAN 2

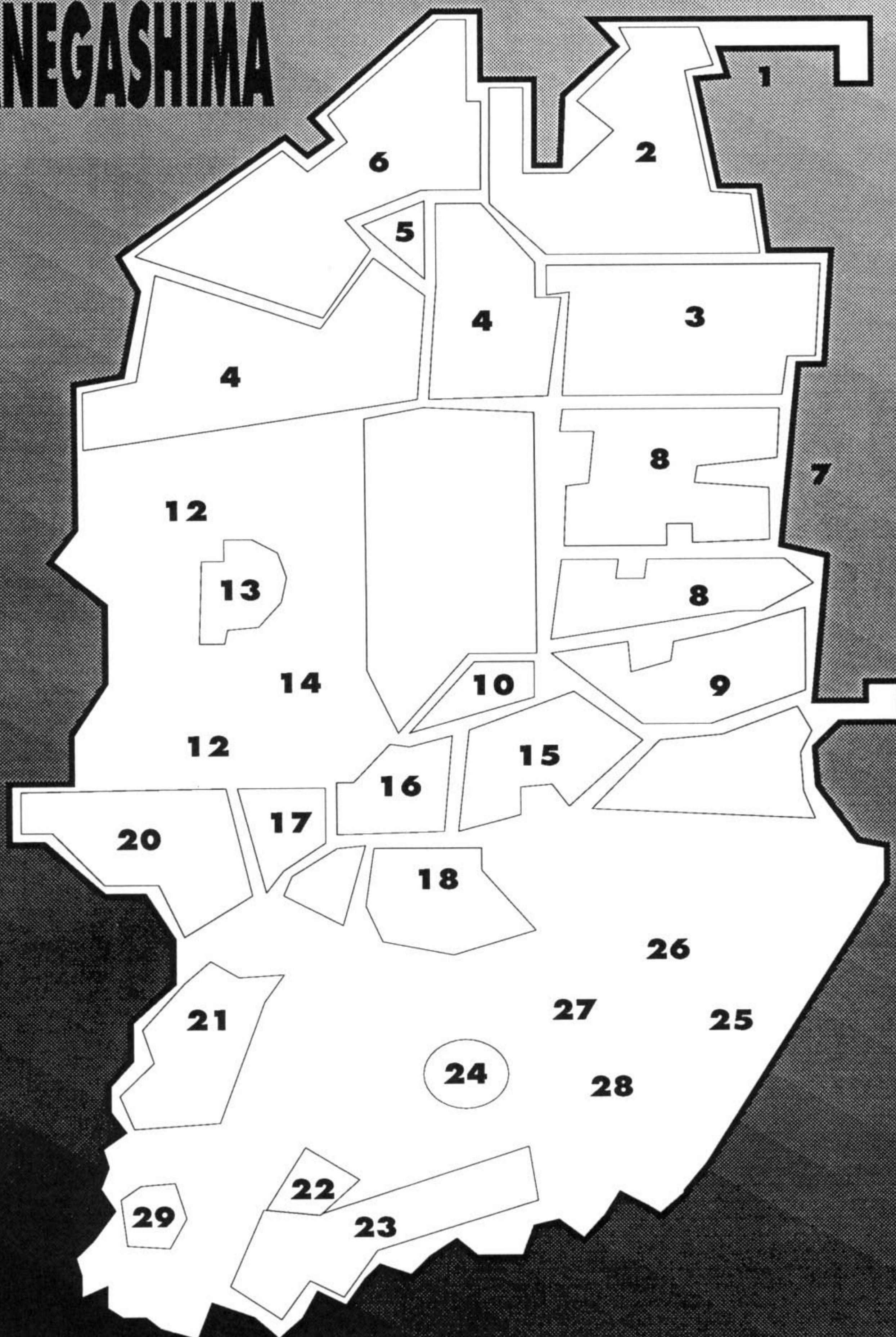
AVD 25:7

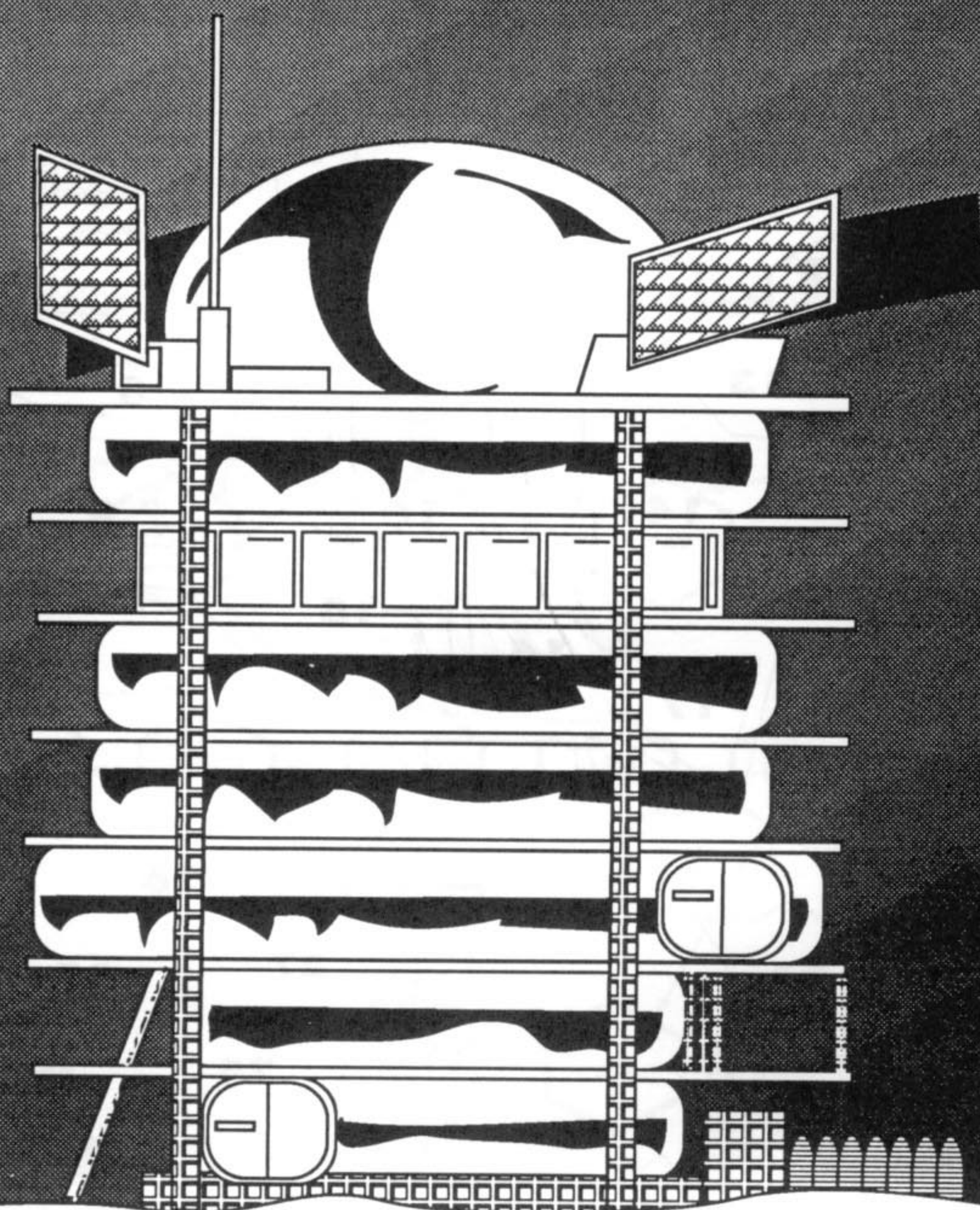
PLAN 25

CENTRALA NIVÅN

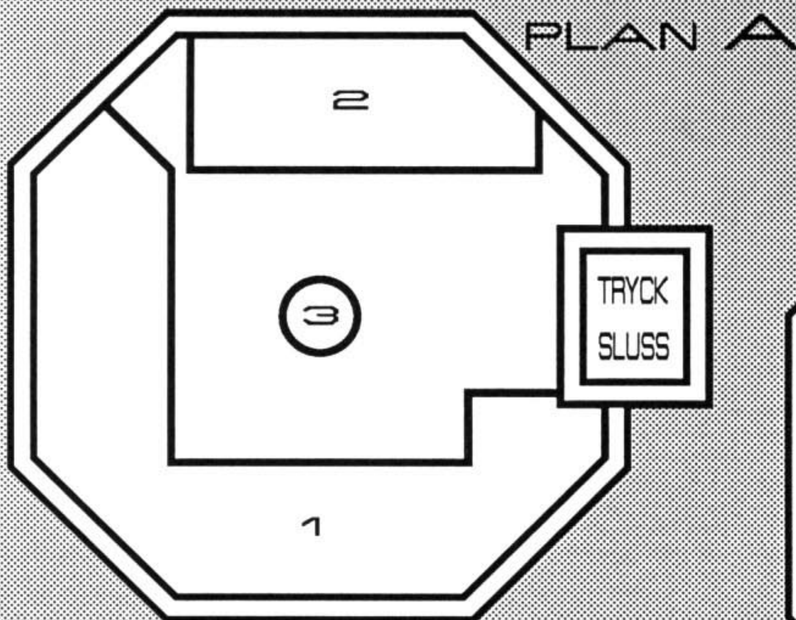
AVD 234:13

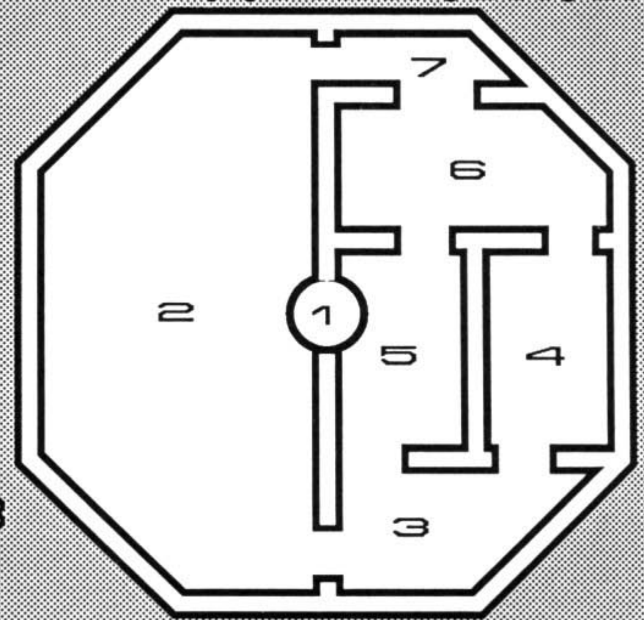


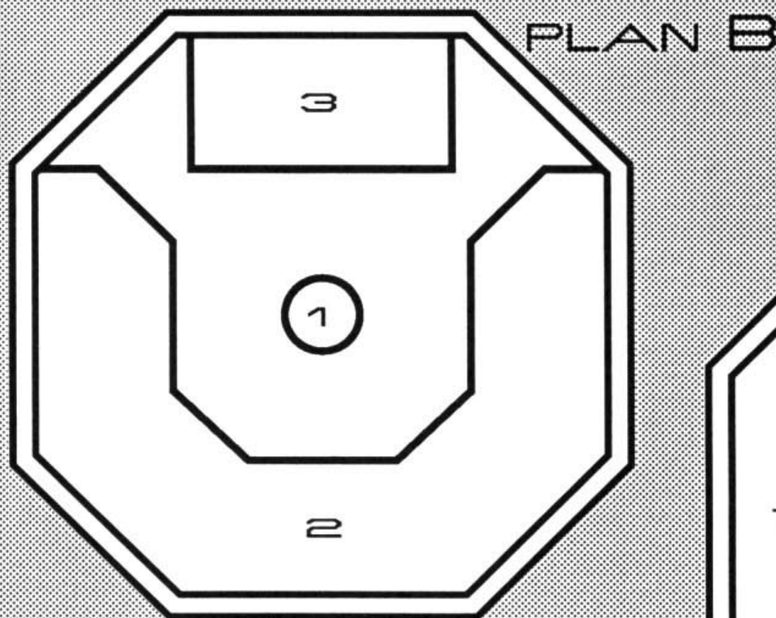

TANEGASHIMA
1
2
6
5
4
3
4
8
7
12
13
8
14
10
9
12
15
16
17
20
18
26
21
27
25
24
28
22
29
23

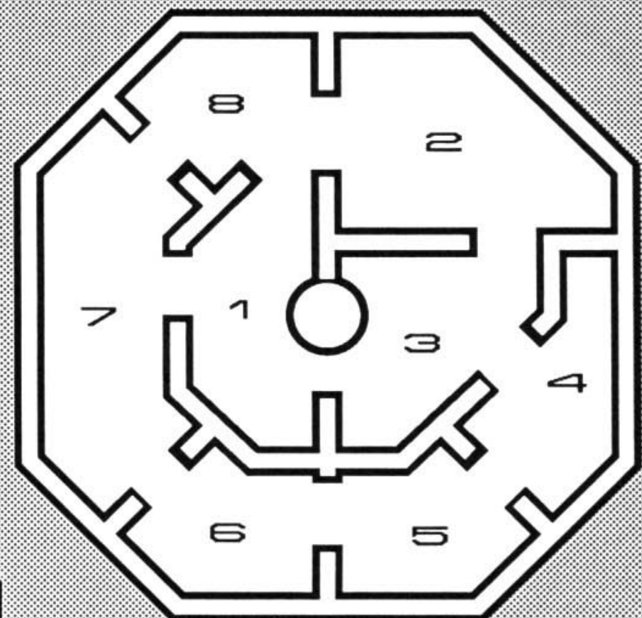


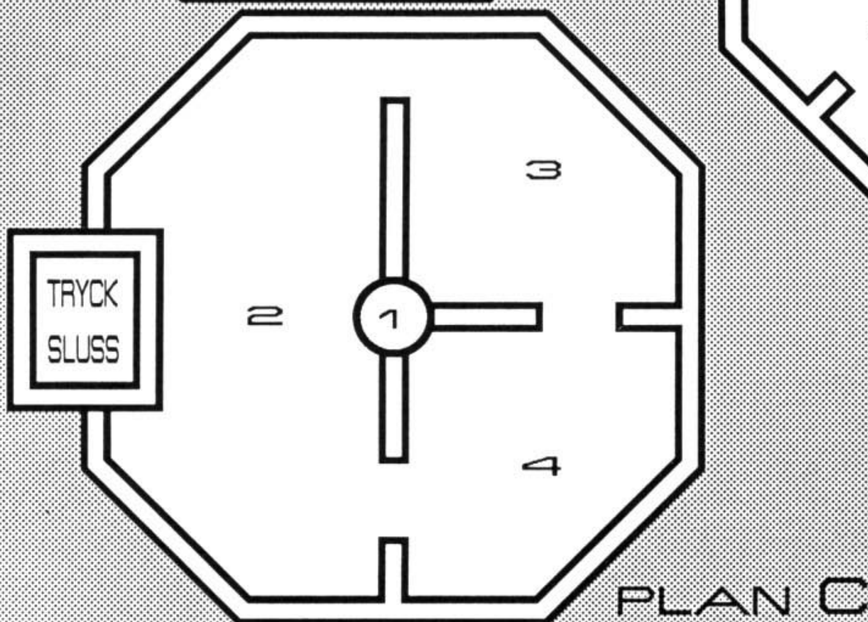
DJUPHAVSBASEN

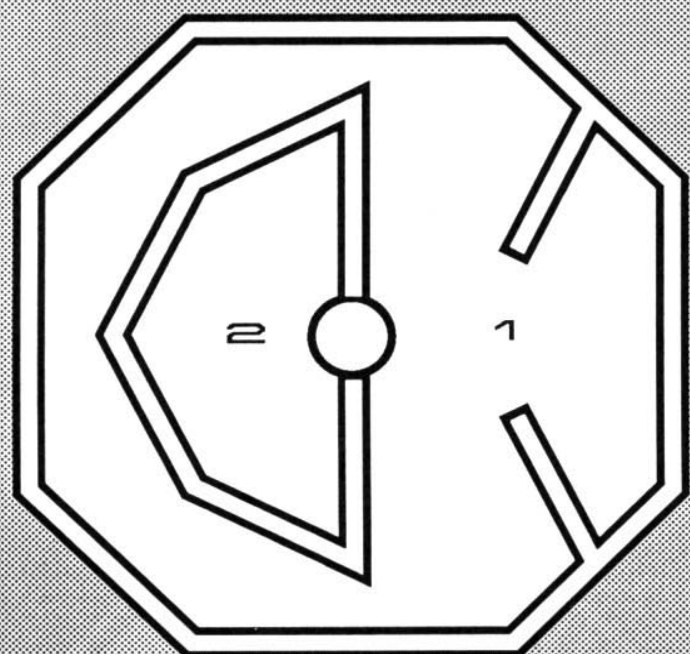




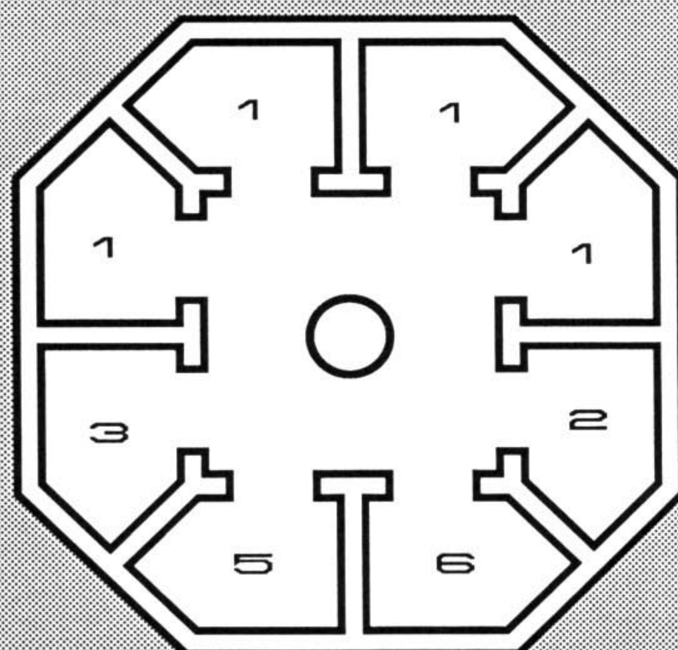




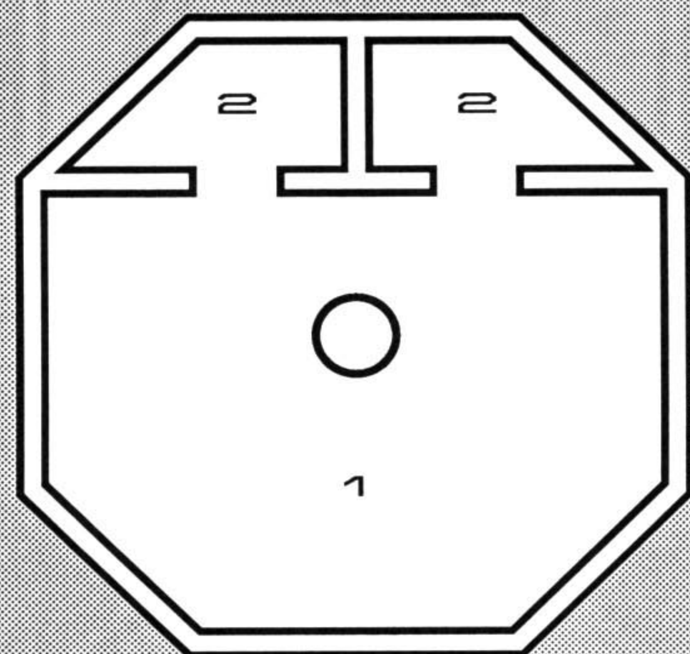




PLAN F



PLAN G



PLAN H

NÄR DU HAR VARIT DÄR MÅSTE DU KOMMA TILLBAKA. DET BLIR SOM ETT GIFT. MÖRKRET. LJUSEN SOM VÄVER NÄT RUNT SYSTEMKRISTALLERNA. SYSTEMEN SOM STRÄCKER SIG RUNT DIG NÄR DU KOMMER NÄRA. SVART IS. GRÅ IS. RÖD IS. NÄR JAG BÖRJADE VAR DET INTE SÅ MYCKET IS. DET FANNS EN HANDFULL SPACERS MED HEMSNICKRAD HÅRDVARA. VI KUNDE FLYTA IN OCH UT UR SYSTEMEN. FÖRSTA RESAN GICK JAG IN I TOKYO BANKINGS VALUTARUTINER OCH PLOCKADE ÖVER EN JÄVLA MASSA DEG PÅ MITT KONTO. INGEN SOM MÄRKTE NÅGOT. SEN KOM KORPSPACERS, OCH SYSTEMEN BLEV NEDISADE. DET GÅR INTE ATT GÖRA EGEN HÅRDVARA LÄNGRE. BOLAGSVARAN ÄR FÖR BRA. SNART FINNS DET INGA FRILANSARE KVAR. ALLA GAMLA SPACERS ÄR UPPKÖPTA. DET ÄR SNART LIVSFARLIGT FÖR EN FRILANSARE ATT RÖRA SIG I RYMDEN.

BLACK WABI, CYBERSPACER

VÄLKOMMEN TILL CYBERZONEN.

DENNA MODUL INNEHÅLLER REGLER FÖR FÄRDER GENOM CYBERKOSMOS, SAMT TVÅ HÖGTEKNOLOGISKA ÄVENTYR TILL MUTANT:

FLYKT GENOM NÄTET

OCH SKUGGOR I CYBERKOSMOS.



VARNING VARNING VARNING VARNING VARNING

DET HÄR ÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA ÄVENTYRET

001-0421

Ryggen på boken:

MUTANT

CYBERZONEN

